

TAM SÜRÜM ALONE in the DARKIII OYUNU

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/10 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)



BEDAVA

24 sayfalık PlayStation dergisi

play

Spor oyunlarının en görkemliileri

OLİMPİYATLAR SYDNEY 2000

Olimpiyat heyecanını bilgisayarınızda yaşayın

**HOMEWORLD
CATAclysm**

Mükemmel grafikleriyle
Homeworld'e yeni görevler

**STAR TREK
NEW WORLD**

Atılgan ekibinin torunları
şık bir RTS ile karşınızda

DEUS EX

ICEWIND DALE

VAMPIRE

MDK 2

ALONE IN THE DARK 3

**Diablo II
Expansion Set**



Nerede Bu Oyunlar

Bu ay sık sık duyduğumuz bir cümle ile başlamak istiyoruz dergiye: "Nerede bu oyunlar?"

Eylül ayı içinde bilgisayarlıları ziyaret edenler, dünyada çoktan yayınlanmış pek çok oyunu (Homeworld Cataclysm, Sanity, Star Trek New World...) aradan haftalar geçmiş olmasına rağmen bulamadılar. Aylarca önceden kalmış, belki defalarca bitirilmiş oyunlardan başka bir şey bulamayan oyun severlerin isyanına tanık olduk bu ay.

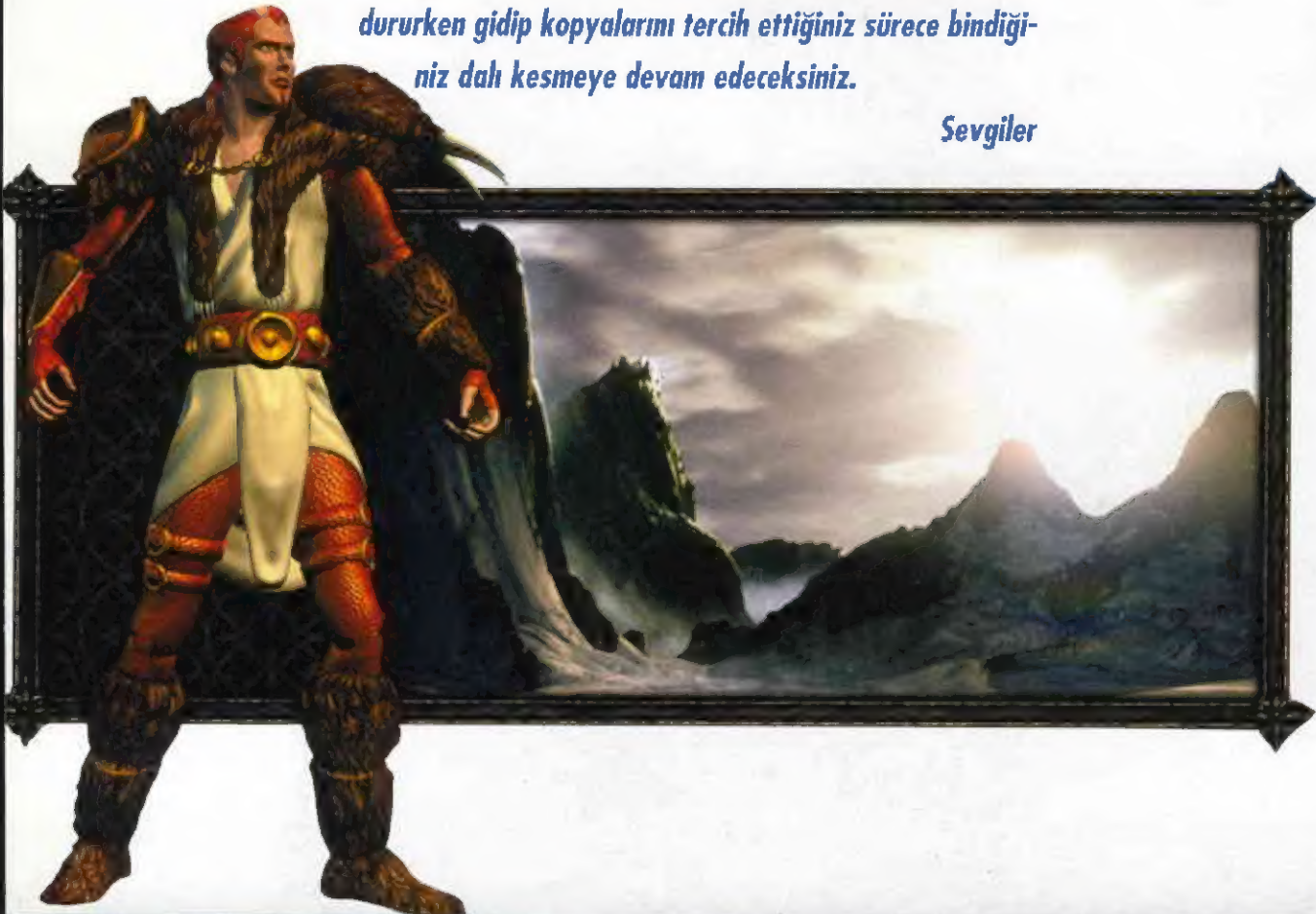
Biz sizi uyarmıştık demek istemiyoruz ama, uyarmıştık işte. Ülkemize orijinal oyun getiren firmaların bile distribütörü oldukları firmaların çıkan oyunlarını getirtirken düşünmeye başladıkları yetmiyormuş gibi, her ne oluyorsa bu ay yeni çıkan oyunların kopyalarını üretmek de mümkün olmadı sanırız veya üretildiyse de kimse Türkiye'ye getirmeye cesaret edemedi. Sonuçta, çoğunuz tatilinizin son ayını oyunsuz geçirdiniz. Artık anlatmaktan yorulduk ve tekrar da etmeyeceğiz ama orijinal oyunlar dururken gidip kopyalarını tercih ettiğiniz sürece bindiğiniz dah kesmeye devam edeceksiniz.

Sevgiler



Cem Şancı
Yayı İşleri Müdürü

**Korsan
kopya
oyunlar
sonunda
büyük bir
bela açtılar
başımıza...**



Twilight's Gleaming

En çok oynanan online oyunlardan biri olan Asheron's Call yeni değişikliklere gitti. Oyuna yepyeni düşman yaratık ırkları eklendi ve eski topraklardan bir bölümü oyunun dünyasında oluşan bir felaket sonucu yok oldu. Bu gelişmelerin yanında diğer online oyunlarda olan oyuncuların kendi kıyafetlerini boyayabilmeleri gibi yeni

özellikler eklendi, yeni zırhlar ve dungeonlar dizayn edildi. Ayrıca artık oyunculara atabilecekleri silahlar veriliyor. Bıçak ya da cırt akinize gelmesin hemen, elinize geçirdiğiniz kupa, vazo, bardak gibi eşyaları da atabileceksiniz. Bunlardaki isabet yüzdenizde atıcılık kabiliyetinize bağlı olacak. Ayrıca bu ay yapılacak yeni bir update ile yeni parçalar ekleneceği duyuruldu. Tüm yeniliklerin dışında rakiplerindeki gelişmeleri izleyen oyun yapımcıları bu tip sıradan sayılabilecek değişik ve update'lerin yanında radikal değişikliklere gideceklerinin sinyallerini şimdiden vermeye başladılar. İlerleyen gün-



lerde bizi senaryonun da ağırlık taşıyacağı yepyeni ve gizemli gelişmeler bekliyor. Bu gelişmeyle ilgili tüm bilgiler şu anda devlet sırrı gibi saklanmakta. Micro-

soft takileri cevap için biraz zorlandığınızda verdikleri tek ipucu ise uğursuz ve kötü bir şeylerin yolda olduğu.

Kendi Deus Ex görevlerinizi yaratın!

Eidos Interactive ve Ion Storm, Deus Ex oyunun gördüğü ilgi üzerine oyuncular için bir görev dizayn programı planladıklarını duyurdular. Bu yeni program sayesinde oyuncular yalnızca kendi oyunlarını yaratmakla kalmayacaklar, mevcut haritalar üzerin-

de değişiklikler yapabilecek yepyeni haritalar yaratabilecekler. Download paketinin içinde Unreal oyunun yaratılışında level dizaynları için kullanılmış olan UnrealEd programının geliştirilmiş bir versiyonu olacak. Standart dizayn dışında oyuncular hikaye akışının içine kendi yarat-

tıkları bilgisayar kontrolündeki karakterleri de katabilecekler. Kendi hikayelerini yaratabilecekler, hatta yapay zeka ve oyunun ara demoları ile dahi oynayabilmek tamamen kendilerine has bir Deus Ex oynayabilecekler. Yapabilecekleri yalnızca bunlarla sınırlı kalmayacak. MP3 formatında

konuşmalar kayıt ederek bunu oyun içinde kullanabilecekler. Paketin içindeki bir program sayesinde kendi eşyalarını ve karakterlerini yaratabilecekler. Tabii bu kadar bilgi verdikten sonra "bütün bunlarla nasıl başa çıkacağım" diye düşünmeye başlamış olabilirsiniz. Programı yapanlar bunu düşünerek içine ufak bir el kitabı da koyacaklarını açıkladılar. Oyunun proje yöneticisi Warren Spector bu yeni gelişmeyle ilgili çok heyecanlı olduğunu söylüyor. Eğer her şey yolunda gittiyse program şu si-

ralar oyunun sitesinde download etmeye hazır olmalı. E daha ne bekliyorsunuz? Biz şimdiden planlar yapmaya ve kalamızdan senaryolar üretmeye başladık bir-

le. Açıkçası bizi Quake editörü kadar heyecanlandırdı.



EUROPA

Hepimiz Total Recall ya da Star Wars gibi ileriki yüzyıllarda geçen bilimkurgu filmlerine bayılıyoruz. Birde bu filmlere Alien'da olduğu

gibi uzaylı yaratıklar eklenince iyi bir kurguyla beraber heyecandan koltuklanmıza yapışıp kalıyoruz. İşte bunun farkında olan Evolution Games Europa adlı ye-

nî bir 3rd person bakış açılı bilimkurgu adventure oyunu yaptığını açıkladı. Oyun, insanların genetik ve nanoteknoloji alanlarındaki ilerlemeleri sonucunda tüm hastalıklarla başa çıktıkları, fiziksel özürsüzlük kavramının ortadan kalktığı ve derin uzay yolculuklarının gerçeğe dönüştüğü bir dönemde geçecek. Yeni gezegenler yeni maden ve gaz kaynakları demek olduğundan aç gözlü maden şirketleri de bala üşüşen sinekler yeni gezegenlere hücum etmiş onları sonuna kadar sömürmektedirler. Tüm bunlar gerçekleşmeden 15 yıl önce, henüz keşifler sürerken gezegenlerden birinin kutbunda garip bir uzaylı forma rastlanılır. Bununla ilgili tehlikeli gelişme-

leri sezen araştırma grubunun başkanı görevden uzaklaştırılır ve daha sonra bulundukları üssü yok etmeye çalışırken yakalanıp içeri atılır. Biz oyuna keşiflerin yapılmasından sekiz yıl sonra gireceğiz. Üç ayrı ırktan birini seçerek oyuna başlayacağız ve Jüpiter'in uydularından biri olan Europa'da tüm bu olayların arkasındaki sırrı çözmeye çalışacağız. Yani bir nevi dedektiflikte yapacağız. Europa'da multiplayer desteği de mevcut olacak. Oyun konuları olarak umit verici görünse de klasik "tehlikeli uzaylı" kalıbından kurtulamadığı için kalitesi konusunda bizi biraz şüpheye götürdü ama grafikleri görünce bu düşüncemizden vazgeçtik ve "acaba yeni bir Half Life mi geliyor" diye düşünmeye başladık. Tabii ki oyunu görmeden bir şeyler söylemek zor.



BİZİMLE KAPIŞMAYA NE DERSİNİZ !

Süper Online ve dergimiz arasında yapılan görüşmeler sonucu Bodrum E-base'de yapılacak oyun turnuvasına bizde katılıyoruz. E-base'ler bildiğiniz gibi Süper Online'nin yeni Internet üsleri ve firma kısa bir süre içerisinde Türki-



ye'yi bu modern ve çağdaş üslerle donatmayı planlıyor.

Turnuva belki de Türkiye'de en fazla online oynanan oyun olan Half Life : Counter Strike Modu ile yapılacak. Ön elemeler 2-6 Ekim tarihleri arasında yapılacak ve yarışmacılar dörder gruplar halinde katılabilecekler. Ön elemelerden çıkan takımla 7 Ekim tarihinde biz Level editörleri finalde karşıacağız. Final için biz İstanbul'da ki Super Online merkezinde olacağız. Diğer grup ise yarışmaya Bodrum'dan iştirak edecek. Turnuvanın du-

yuruları bodrum E-base pano-sundan ve superonline.com adresinden yapılacak. Turnuvanın sonunda kazanan grubu ise level ve süper online abonelikleri bekliyor.

Hem eğlenip hem ödül kazanmak ve bunu yalnızca oyun oynayarak yapmaktan daha eğlenceli bir şey düşünebiliyor musunuz? İşte size en iyi arkadaşlarınızla beraber bir takım oluşturup herkese kafa tutma fırsatı. Bodrumdaki okuyucularımızla kapışmak için heyecanla bekliyoruz. Kim bilir belki diğer illerde E-base'ler kuruldukça oradaki okuyucularımızla da başka turnuvalarda karşılaşınız. İyi olan kazansın !



LEVEL

TimeGate iddialı geliyor

Avusturya kökenli TimeGate Studios, Kohan: Immortal Sovereigns adlı real-time fantezi strateji oyunu 2001'in birinci çeyreğinde piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunun tüm dünyada dağıtımı için gerekli anlaşmaları bitiren firma

bunun yanında Loki Entertainment ile anlaşarak oyunlarının hızla büyüyen Linux pazarındaki ilk real-time strateji oyunu olmasını da garanti altına aldı. Pek duyulan bir firma tarafından yapılmamasına karşın strateji oyunları arasında iyi bir yer edineceği gö-

zülle bakılan oyunda özellikle animasyonlar ve oynanış açısından yeni fikirler ortaya konduğu göze çarpıyor. Tabiki bunların yanında düzinelerce yeni birim, yeni canavarlar, diplomasi, kaynak idaresi gibi özelliklerde olacak. Geliştirilmiş bir tetikleme sistemiyle oyunda yüzlerce quest açabileceğiniz iddia ediliyor. Ayrıca çeşitli birimleri karıştırarak tek bir birlik örneği yaratabilirsiniz. Yaratabileceğiniz birlik örnekleri ise tamamen sizin hayal gücünüze kalmış. Çok daha enteresan bir özellik ise oyunun adıyla ilgili. Kohan kelimesi Farsçada "ölümsüz" demek. Firmanın yayınladığı screenshots bize biraz Age of Wonders, birazda Warlords'u hatırlattı. Bakalım oyun elimize geçtiğinde bu söylediklerinden ne kadarında başarılı olacak göreceğiz.



"İşte bunu ben yaptım deme" şansı

Fox Interactive ve Indiespace.com hala yapım aşamasında olan "No One Lives Forever" adlı 60'lı yılların casus filmlerinden esinlenen oyun için çok değişik bir çalışmaya gittiler. Hatırlarsanız bu oyunla ilgili size daha öncede bilgi vermiştik. Dişi bir James Bond'u

oynayacağımız oyunda bir sürü "üstün teknoloji" silahlar kullanıp maceradan maceraya koşacağız. İki firma daha önce adı duyulmuş ve herhangi bir şirketle anlaşması bulunmayan yetenekli gruplardan o yılların müziklerine benzer çalışmalar yapıp bunları kendilerin göndermeleri halinde

oyunun yanında verilmesi planlanan özel bir ek müzik CD'si içinde kullanılabileceklerini ilan ettiler. Üstelik bunun için koydukları tek şart ise 18 yaşından büyük olmak ve müzisyenlerin yaptıkları parçaları MP3 ya da CD formatında kaydedip onlara gönderebilmeleri! Çok akıllıca bir strateji öyle değilmi? Hem yetenek avcılığı için kendinizi yormaya gerek kalmıyor hem de size gönderilen parçaları CD'nizde kullanabilmek için ucuza kapatabiliyorsunuz. 60'lı yılların parçalarını yapan grup çok kaldı mı bilmiyoruz. Hele ülkemizde bu tip müzik yapıp ta hala para kazanabilen ya da 60'lardan bu yana hala 18 yaşında olan insanlar bulmak ne kadar mümkün o da tartışılır. Ama James Bond'çuluk oynarken yanında o yılların müziğini dinlemek, havaya girmek için harika olurdu.



Bizden Duymuş Olmayın

■ Başlı başına bir efsane olan ve ilk çıktığında kendi türünde bir devrim yaratan Command & Conquer serisinin son meyvesi Red Alert 2'nin piyasaya çıkacağı tarih kesin olarak açıklandı; 25 Ekim. Westwood oyunun çıkışıyla ilgili spekülasyonları ertelemek amacıyla kesin bir tarih verebilecek düzeye gelmeden önce herhangi bir açıklamada bulunmak istemediklerini ama artık tarihin belli olduğunu söylediler. Oyun için şu anda Westwood'un sitesinde önceden sipariş vermek isteyenler için satışa hazır durumda. Önce Diablo geldi şimdi ise Red Alert 2 geliyor. Bir efsane daha gelirse sosyal hayattan tamamen kopacağız demektir. Sıkı dur Cain seni tarihten silmeye geliyoruz!

■ İskandinavya kökenli bilgisayar ve video oyunları yapımcısı Unique Development Studios, The Simpsons'un yaratıcısı Matt Groening'in başka bir çalışması olan Futurama adlı TV animasyon serisinin PC, video ve konsol oyun haklarını üç yıllığına aldığını açıkladı. UDS ilk oyunlarını 2002'nin ilk yarısında piyasaya süreceğini söylüyor. Futurama'nın nasıl bir konusu olduğunu bilmiyoruz ama The Simpsons kadar eğlenceliyse beklemeye değer gibi görünüyor.

■ Baldur's Gate II: Shadows of Amn en sonunda piyasaya çıktı! Uzun zamandır beklenen oyun en sonunda koleksiyonlarımızın en nadide yerinde duracak. Ama bundan önce 60 saat kadar uğraşmamız gerekecek çünkü oyun bu defa çok uzun. Sakın unutmayın Baldur's Gate ve ek görev paketi Tales of the Sword Coast'taki karakterlerinizi bu oyuna geçirebiliyorsunuz. Bu yüzden önce o oyunları bitirmenizi tavsiye ediyoruz.

■ Blizzard Entertainment 23 Ekimde içinde Diablo I ve II'nin bulunacağı bir bundle versiyon piyasaya süreceğini duyurdu. Bu ikili setin içinde aynı zamanda el kitapçıkları da bulunuyor. Koleksiyon meraklıları gamestop.com ve ebworld.com'dan ön sipariş verebilirler.

■ Shiny Entertainment oyunlarından Sacrifice'teki diyaloglar için profesyonel sanatçılarla çalışıyor. Tim Curry (The Rocky Horror Picture Show), Brad Garrett (Everybody Loves Raymond), Tony Jay (Beauty and the Beast) seslendirmeleri yapacak olan sanatçılar olacak. Seslendirmelerin ve müziklerin kontrolünü ise Scream 3 ve The Faculty filmleri ile Vampire: The Masquerade, Loose Cannon ve Majesty oyunlarının müziklerini yapan Kevin Matthei üstlenmiş.

SSI yaparsa iyi yapar

SSI Reach for the Stars adlı turn based strateji oyununun bitmek üzere olduğunu duyurdu. Oyunun 1980'lerde piyasaya sürülen orijinali bir çok listede en iyi oyun seçilmişti ve uzun süre sadık bir oyuncu kitlesini kendine bağlamayı başarmıştı. Genel olarak 4X adı verilen bu oyun türünün yeni versiyonunda uzun campaign'ler, 20 mevcut senaryo dışında bir çok rastlantısal senaryo olacağı, 16 değişik ırk içereceği, diplomatik sistemin daha aktif olacağı ve gerçekten zorlu bir yapay zekaya sahip olacağından bahsediliyor. Ayrıca ele geçirmek istediğiniz

gezegeni bombalama ya da kara birlikleriyle ele geçirme gibi hareketlerde yapabileceksiniz. Aktif bir araştırma ve teknoloji ağacı yaratılmış. Bunun yanında oyuna multiplay özelliği ve güçlü bir senaryo editörü



de dahil edilmiş, 4X tanımını da açıklayalım. 4X İngilizce explore, expand, exploit ve exterminate terimlerinin birleşiminden alınmış. Yani keşfet, genişle, sömür ve yok et. Zaten strateji oyunları da genelde hep bu mantığa dayanmıyor mu? Eğer bir imparatorluğa sahip olmak ve onu kaybetmek istemiyorsanız bu dört kuralı ödün vermeden uygulamalısınız. SSI şimdiye kadar kalitesinden ödün veremeyerek bizi hemen hemen hiç hayal kırıklığına uğratmadı. Bu defada aynı şeyi umuyoruz.

Spotswood and Eric

Spotswood and Eric, Evolution Games'in yapımına başladığını açıkladığı ikinci oyunu. Hedef kitlesi olarak ufak çocuklar düşünülsede, hepimiz oynanışı iyi ve esprileri zekice olduğunda bu tip oyunların başında nasıl saatlerce esir kaldığımızı ve küçük kardeşimizle bu yüzden dalaştığımızı iyi biliriz. Zaten screenshotlarından Spotswood'un dili dışarda pozunu görünce hemen aklımızda böyle bir

imaj uyandı. Oyunun konusuda çok komik. Aslında oyunun kahramanları bir bilim adamının evcil hayvanları. Fakat adamcağız çalışırken bu ikisinin laboratu-



ardaki yaramazlığı yüzünden küçük Japon balığı Lil' Fishy çok kötü bir karaktere dönüşüyor canı sıkıldığı için dünyayı ele geçirmeye kalkıyor. Fakat daha sonra dünyanın çok büyük olduğunu fark edip yalnızca evi ele geçirmeye karar veriyor. İlk yaptığı işte doktoru kaçırarak oluyor. Bizim minik kahramanlarımızın görevi ise doktoru özgürlüğüne kavuşturup evi Japon balığının şeytani planlarından kurtarmak. Bu planlarını uygularken Spotswood takımın kaba gücünü, Eric ise beynini oluşturuyor. Bu iş bölümünde bazen öyle abartıyorlarki Eric arkadaşının omuzlarına çıkıyor ve onu resmen sürmeye başlıyor. Eğer oyunun hepsinde böyle espriler olacaksa bayağı eğleneceğiz gibi görünüyor.



Infogrames Süpermen 'i havada avladı

Süpermen! Bu repliği söyleyen bir çok kötü adam nefesiyle denizleri donduran, dişleriyle kurşun yakalayan, gözleriyle çelliği kesen bu korkusuz kahramandan en nadide hapisane hücrelerinin anahtarlarını aldılar. Dünyada Süpermen'i tanımayan hemen hemen hiç kimse kalmamıştır herhalde. Böyle bir idolün satış potansiyelini bilen Infogrames ailemizin kahramanı Süpermen (ya da Cem Yılmaz'ın süpo'su) için DC Comics ve Warner Bros ile anlaştı. Bu anlaşma sayesinde adalet için savaşan yenilmez demir savaşçıyı PC, PS2, Dreamcast, Gamecube ve diğer platformlarda yapacağı bir çok oyun için kullanma hakkını elde etti. Aldığı lisans sayesinde yalnızca Süpermen resimli romanları değil aynı zamanda Warner Bros'un film ve animas-

yon serilerinden yararlanma hakkını da elde etti. Firma animasyon serilerinden yararlanarak küçük yaşta-ki çocuklara yönelik oyunlar yapmayı planlarken resimli romanlardan elde edeceği kaynak ile daha üst yaşta-ki oyunculara ve fanatik Süpermen hayranlarına hi-



tab etmeyi düşünüyor. En kırmızı pelerin giyip koltuktan koltuğa atlayarak komşu kızına havaya attığımız yaşlar oldukça geride kaldı artık. Ama genede eski günleri yad etmek hiçte fena olmaz.

Tribes 2 Beta tester arıyor!

Sierra ve GameSpot, ünlü first-person shooter oyunu Tribes 2 için beta tester'ı aramaya devam ediyor. En son 10 beta tester daha aldılar. Şimdiye kadar oyun için yapılan başvuru süresinin sona ermesine karşın bir haftadan daha kısa bir süre içinde 36.000 üzerinde başvuru gelmiş. Bu da Diablo beta tester'ıyla bile kıyaslanabilecek bir sayı (üçte biri). Bunun üzerine on kişilik bir ek kadro daha açılmasına karar verilmiş. Uzun zamandır beklenen ve videosunu gördüğümüzde gözlerimizin dışarı fırladığı böyle bir oyun için bu sayı bizce çok az. Fakat ilerleyen günlerde firmaların baskılara daha fazla dayanamayarak yeni beta tester'lar kabul etme eğiliminde olduğunu düşünürseniz şansınızı denemekte fayda var diye düşünüyoruz. Sonuçta Diablo'ya bile beta tester vermiş



bir ülkenin evlatları olarak Tribes'ta da boy gösterebilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken şey adınızı, soyadınızı, e-mail adresinizi ve posta adresinizi yazıp tribes2@gamespot.com adresine bir mail atmak. Vereceğiniz bilgiler yalnızca çekiliş için kullanılacak ve çekilişe bir defa katılma hakkınız var. Oyun çalışmak için minimum olarak Pentium II 300, 32MB ram ve 4MB ya da üstü OpenGL uyumlu bir ekran kartı istiyor. Tabii ki hızlı bir internet bağlantısını da buna ilave etmek gerek. Herkesin şansı eşit olduğuna göre Sierra'nın sitesini takip etmenizi tavsiye ederiz. Kim bilir şans belki size de güler.

TÜRKİYE'NİN TEK GERÇEK



KAYIT STÜDYOSU

Gelin, DVD'nizi Biz Hazırlayalım

İnteraktif VCD-DVD

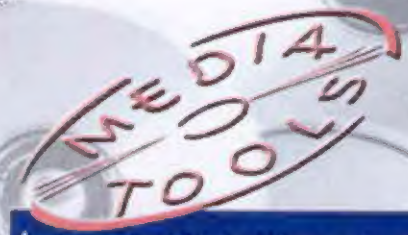
Her Türlü Kaynaktan
(Betacam, SVHS, VHS, Hi8, VCD...)

Görüntüler DVD'ye Aktarılır

DVD-R: 4,7 GB

AC3 Dolby Digital Surround Ses

8 Ayrı Kanal Seslendirme
32 Dilde Alt Yazı



İnteraktif Multimedya Reklamcılık A.Ş.

Tel : 0212.296.83.84
İnternet : www.mediatools.com.tr
E-posta : info@mediatools.com.tr

Unreal Tournament: Yeni Teknoloji

Epic'te çalışan beyler bu sıralar çok meşguller. Tüm zamanlarını Unreal Tournament motorunu geliştirmeye ayırmış durumdadılar. Daha ayrıntılı oyuncu modelleri, daha geniş ölçekli alanlar ve çok zekice hazırlanan ince mimikler üzerinde çalışıyorlar. Mimikler üzerindeki çalışmalar o kadar ayrıntıya iniyor ki yüzdeki her kas, dudaklar, kaşlar, dişler, gözler ve hatta saçlar için bile ayrı ayrı poligonlar hazırlanmış. Çalışmalar şimdilik elle çizilerek yapılıyor fakat Epic Games ileride motion capture tekniği kullanmayı planlıyor. Böylelikle bir karaktere zoom yaptığınızda yüzünde kurduğu cümlelere uygun bir ifade görebileceksiniz. Eski motorda kullanılan poligon sayısı 1890-266 arasındayken bu defa 3700'e kadar çıkıyor. Bir başka heyecan verici özellik ise geniş ölçekli alanlarda poligonların daha hızlı yüklen-



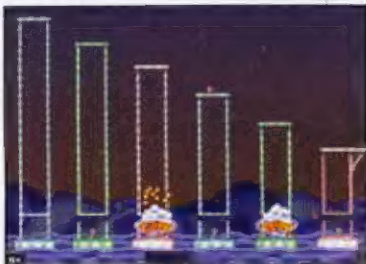
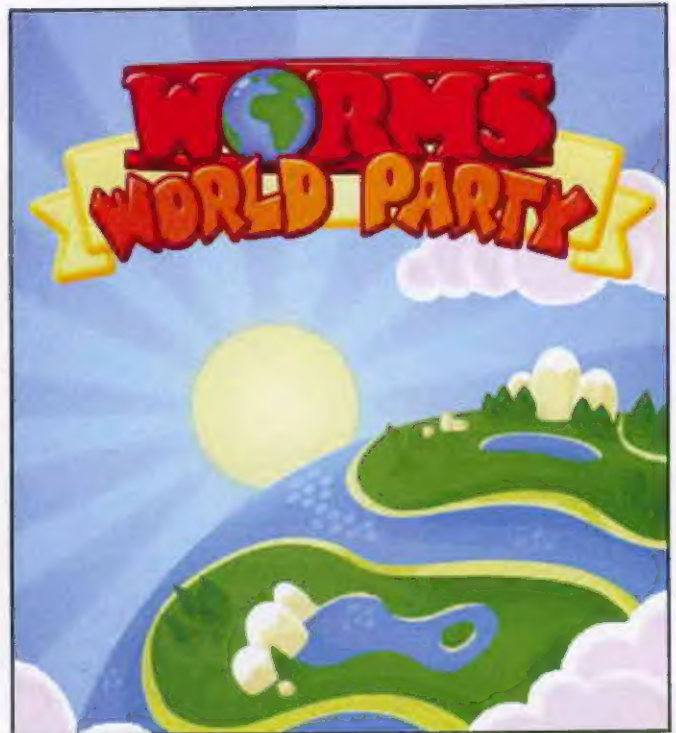
mesini sağlamak için yapılan çalışmalar. Dış alanlarla iç alanların fark ettirilmeden birbiriyle birleştirilmiş gibi gösterilmesiyle aradaki poligon sayısı farkı elimine edilmeye çalışılıyor. Dış alanlar ayrı katmanlar olarak tasarlanıyor. Böylelikle her alanın kendine has görüntüsü olurken hepsini birleştirebilecek bir ortak harita ile geçişler yumuşatılmaya, çizimler daha akıcı hale getirilmeye çalışılıyor. Unreal motorundaki yeni gelişmelerin bir an önce bitirilmesi bize yepyeni oyunların bir an önce gelebilmesi demek. Unutmayın Duke Nuke'em de Unreal motoru kullanacak.

Dünya dolusu kurtçuk

Sevimli kurtçuklar bu defa tamamen multiplay olarak düşünülmüş "Worms World Party" adında bir oyunla geliyorlar. PC'den sonra Dreamcast'te de boy gösterecek oyunda takım ve karşılıklı oyun dışında yeni düşünülen 400 multiplay oyun şekilleri de yer alacak (evet yanlış yazmadık tam 400 adet). İşte oyunda yer alacağı düşünülen yenilikler. Her oyuncunun kendi tecrübe ve yeteneğine göre yer alacağı çeşitli arenalar, oyuna ilgili karikatür, hik-

yeler ve şakaların yer alacağı bir internet sitesi, ödüllü oyunlar, dünya üzerindeki diğer oyuncuların sıralamasını görebileceğiniz bir liste, acemileri en düşük levelden alıp en yükseğine kadar ulaştırabilecek eğitim modları, her silahla ilgili bilgi bulunan özel bir banka, yeni müzikler, arka planlar ve grafikler. Bunların yanında oyuncuların rakiplerinin ya da arkadaşlarının dünya üzerinde nerede olduklarını gösterecek bir harita da oyuna eklenecek özelliklerin arasında. CPU'ya

karşı oynanacak bir death match'te rakiplerinizin daha önce hiç kullanmadıkları stratejileri kullandıklarını görebileceksiniz. Takımınızın flamasını, renklerini ve hatta mezar taşlarını bile değiştirebilirsiniz. Düşmanınızı uçan bir süper koyunla patlatmayı sevenlere duyurulur.



DIABLO II EXPANSION

Efsane yeni dünyalar eşliğinde geri dönüyor...

Bilgisayar oyunu tarihinin gelmiş geçmiş en çok beklenen, en çok heyecanlanılan, en çok konuşulan, insanların rüyalarına en çok giren, dünyada uğruna iki milyon-
dan fazla insanın ruhlarını sattıkları Diablo II'nin expansion'ına hoşgeldiniz. Sevgili, hastalıklı, oyun dünyasını altüst eden oyunumuz Diablo hakkında herhalde bu yazıda en ufak bir açıklama veya hatırlatma yapmam gereksiz olacaktır, çünkü böyle bir açıklamaya ihtiyaç duyan oyuncu ya son iki senedir Tibet'te yüksek bir dağda yaşıyordur, ya diabolic hiçbir şeye yaklaşmamı diyen bir rahiptir ya da görme ve işitme duyusunu yitirmiş bir oyuncudur! O yüzden direkt hepimizin beklediği bu expansion paketinin neler içerdiğini, ne gibi eklentiler ve yeniliklerle geldiğini bulabildiğimiz bilgiler doğrultusunda inceleyelim.

Oyunumuz Diablo II'nin bittiği yerden devam ediyor. Son Büyük Kötü Baal kuzeye Barbarian Highlands adlı mekana doğru yeni yarattığı binlerce küçük yaratık ve şeytaniyle yol almaktadır. Ve tek düşüncesi ölümlü dünyamızı cehennem'in güçlerinden koruyan ve ikisi arasındaki sınırı belirleyen "dünya taşı" nı (worldstone) bulup yoketmektir.

Siz de yeni seçebileceğiniz iki karakterle (aşağıda daha detaylı inceleyeceğimiz) Act V boyunca Baal'in peşinden koşacaksınız. Act V yaklaşık büyüklük olarak Act III ile Act IV arasında. Act IV'ün zaten ne kadar kısa bir Act olduğunu düşünürsek, ve zaten pakette sadece bir tane Act'i çok az bulmuşken, açıkçası oyun büyüklük olarak hiç hoşuma gitmedi. İnsanlar o oyuna para verecekse ve Baal gibi büyük ve efsanevi bir şeytani yokedecekse, bu en azından iki Act'i hakederdi. Tabii bu Act'de de bazı yenilikler olacak. Örneğin etkileşim içerisinde bulunabileceğiniz kuleler ve savaş alanları oyunculara değişik taktikler geliştirebilecek gibi.

Bu alanlarda bulacağınız binlerce yeni silah, zırh ve büyü eşyalar olacak. Tabii ki bunların içerisinde exceptional ve unique itemlar da olacak. Bir de bunlara ek olarak yeni class specific item'lar ortamda geziyor ki, bunları sadece o class kullanabilecek ve hakkaten özel yetenekleri olan silahlar bunlar. Ama oyunun en büyük yeniliği tabii ki 30'ar yeni skill ve spell'yle ve büyük bir ihtişamla gelen iki yeni karakter ki, ikisi de oyuna epey bir değişiklik ve eğlence katacak gibi gözüküyor. Buyrun günün karakter monüsüne:



Druid : Druid'ler bir çok yerde doğanın efendileri diye bilinirler ve en büyük yetenekleri yaşayan her şeyi ve doğadaki bazı özel güçleri kontrol edebilmeleri ve kendilerini de bunların formuna sokabilmeleri. Druid'ler Scosglen'in kuzey ormanlarında, doğudaki büyücü klanlarından bağımsız ve uzakta yaşayarak kendi büyü güçlerini geliştirmektedirler. Kendi halklarının savaşçı-kraları da diye bilinen Druid'ler halklarından da uzakta büyük, taş-

tan, sarmaşık ve asmalarla çevrilmiş kulelerde yaşarlar. Druid'lerin en ilginç ve göze batan özelliği istedikleri bir hayvanın şeklini alabilmeleri. Ve bu özellik onların yönetimindeki halkı, her an gözlenebilme ve kontrol edilebilme korkusu içerisinde yaşamasını sağlar (1985'teki gibin yani). Normal sıradan bir yaratığın her an bir druid'e dönüşebilme ihtimali bir çok kişiyi uyanık tutar. Ayrıca Druidler ateş, toprak ve rüzgar gibi elemental ve ana büyüleri de kontrol edebilir ve onların gücünü kullanabilirler.

Oyunda ise doğanı, kurt ve sarmaşık yaratmak, dev bir mağara ayısına, veya kızgın bir kurtta dönüşerek bunların özel güçlerini kullanmak sadece druid'in ilginç özelliklerinden bir kaç olacaktır.

Assasin : Büyücü öldürmek üzerine kurulu Assasin klanı Vizjerei'nin kurtulmasından sonra kuruldu. Tek amaçları ise şeytanın emrine geçmiş büyücülerin cücüğünü dürmek. Bu amaç uğruna ise şeytansı güçlere dayalı özel yetenekler geliştiren Assasin klanının en büyük özelliği büyük bir gizlilik içerisinde yaşamaları. Hemen hiç kimsenin çok fazla şey bilmediği bu klan, kendileri hakkında gerçekten bilgi sahibi olan az sayıdaki insanın



içine de ağzını açtığı hakkında neler olacağı üzerine biraz korku salarak onları susturmaktadır.

Assasin'ler oyunda büyüü di-rek olarak kullanmayacaklardır, onun yerine büyüyle kuvvetlen-dirmiş silahları yeğleyeceklerdir. Daha çok uzmanlaşacakları alan ise ölümlü bedenlerinin (bir çok kişinin farketmekte zorlandığı ve

chat ekranında sadece Diablo II sahiplerine zırhsız en doğal haliyle gözükecek (aynı bir Diablo I oyuncusunun Diablo II ekranında gözüktüğü gibi). Ve eğer siz eski karakterinizi bir expansion oyununa sokarsanız, o adaminiz expansion-karakter olacaktır ve herhangi bir şekilde normal Di-ablo II oyununa giremeyecektir de yaratamayacaktır da. Ama za-ten multiplayer oynayan hemen herkesin expansion'ının da ala-cağını düşünürsek bu gibi karışıklıkların oluşacağını sanmıyo-rum.

Oyundaki yenilikler tabii ki bu kadar değil, her şeyden önce karşınıza bir sürü yeni yaratık ve boss çıkacak. İşte yeni rakiplerinizden üç tane-si:

Minotaur Demon : Mino-taur Demon'lar savaş alanın-daki diğer birliklerden özgür ve aynı savaşacaklar. Yakın dövüş savaşçıları olacaklar ama ölümcül okları hem normal hem de büyü zararları verecek.

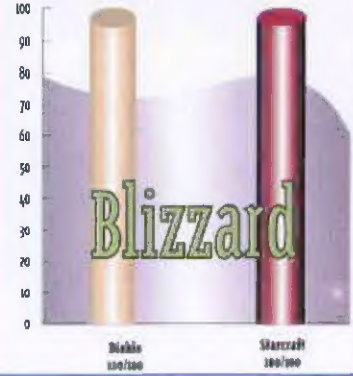
Overseer : Overseer'lar Minion'ların liderleri olacak. Ana silahları kırbaç olup kendi komutasındaki yaratık-ları gaza getirmek ve onları bize karşı kıskırtmakla yükümlü olacaklar. Hatta onları ayaklı bir bombaya çevirip en yakındaki düşmana büyük bir hızla yollaya-bilecekler. Eğer Minion rakibine ulaşmayı başarsa da büyük bir şekilde patlayıp ölümcül zararlar verebilecek. Hatta Overseer'lar bir tür iyileştirme büyüü yapıp

minik Minion'larının Hit Point'leri-ni bile doldurabilecek. Ne diye-yim, utanmasalar portakallı ör-dek de yapacaklar.

Reanimated Horde : Bu karan-lık ordu Baal hizmet etsin diye ölü bir insan vücudundan can-landırılmış iskelet-savaşçılardan oluşacak. Ama diğer iskelet ve zombilere göre çok daha agresif ve büyük olacaklar. Ayrıca belli bir mesafe uzaklıktan da rakiple-rine saldırmak gibi şirin bir özelli-ğe sahip olacaklar.

Yo, hayır tabii ki yeniliklerimiz

FİRMA KARNESİ



için yepisiyen tarifler ve kom-binasyonlar sizi bekliyor ola-cak.

21. yüzyılın ilk yarısında (yoksa siz de mi 2000'i 21. yüzyılın ilk yılı zannediyordu-nuz?) yaklaşık 30\$'a satılması beklenen Expansion Pack, Diablo II'nin atmosferini ve sürükleyiciliğini zinde tutacak gibi gözüküyor. Ama benim asıl merak ettiğim Baal'ı her-halde Diablo II'e saklıyorlar di-ye düşünürken, expansion pack'te harcayan Blizzard'ın Diablo III'te ne yapacağı (bu arada şimdiden Diablo III ve Diablo IV'ün web siteleri alın-mış durumda)...

Bir kaç ay sonra Baal'ın yanında görüşmek üzere..

Batu & Gökhan



daha bitmedi, Blizzard, dünya-nın dört bir tarafından yükselen "Stash! Stash! Daha çok yer, da-ha çok item! Argghhhhl!" çığlıkla-rını duymuş olacak ki oyundaki biricik sandığınızın kapasitesini arttırmaya karar vermiş. Ama çok fazla tolerans göstermenin oyun dengesini bozacağını bilen Bliz-zard çalışanları temkinli dav-ranacaklarını söylüyorlar.

Gerçi bu yazıyı yazdığım sı-rada 99. level'a gelen dünya-da kimse olmamıştı (nerden biliyorsun demeyin) ama bu yeni expansion'da level sını-ryla ilgili herhangi bir deği-şiklik olacak mı kesinlikle bil-miyoruz. Ve Blizzard da bil-miyor.

Su ana kadar kaçınızın aklı-na geldi bilmiyorum, ama Act V'de vendorlar'ın sattıkla-rı, Act III'ün ve Act IV'ün en iyi eşyaları olacak. Bunların haricinde yeni bir temel eşya sınıfı olmayacak. Ayrıca pek sevgili Horadric Cube'ümüz



belki de hiç bir zararı haberdar olamayacağı) güçleri olacak. Ya-ni silahsız, çıplak elle savaşırken aklın ve beynin gücünü de kulla-narak bir takım işlerde söz sahibi olacaklar. (Ayrıca Ka-tar isimli short sword'a ben-zer, ama sadece Assasin'le-rin kullanabileceği, özel güçlere sahip hata dizaynı aşamasında olan bir silah da oyun içerisinde sizi bekli-yor olacak)

Oyundaki bu karakterleri seçip normal Diablo II'de de oynayabileceksiniz. Ayrıca eğer Diablo II'yi eski karak-terlerle bir kez bitirdiyse, karakterinizi hemen expansi-on'ınıza taşıyabileceksiniz. Ama iş multiplayer olunca biraz karışıyor. Öncelikle ye-ni expansion karakterleri

DIABLO II EXPANSION

Yapım: Blizzard
Çıkış Tarihi: 2001 ilağı
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim: Gizemli

İLK İZLENİM

Bize Göre: Zaten bağımlılık yapan

Diablo II'nin zehirini kanımızdan atamamışken genişleme paketiyle bizi tekrar ekranın başına bağlama-sını beklediğimiz DiabloII'nin hak-kında ne söyleyebiliriz ki? Eminiz görev paketi bağımlılık yapıcı olacaktır.

Delta Force: Land Warrior

Silahlarınızı kuşanın, operasyon sezonu açılıyor...

Novalogic, Delta Force'u 1998 sonbaharında çıkardığında, oyun single-player modundaki sağlam anti-terorist oynanabilirliği ve geçikmesiz multi-player desteği ile büyük bir başarı kazanmıştı. O yıl çıkan ve aynı formülü (sahne tatar, buluşları toplar) kullanan oyunların (tabii Half-Life bunların dışında tutuluyor) oluşturduğu piyasaya, Delta Force adeta taze kan getirmişti. Delta Force'un tek kusuru, arazi içi, no-vox tabanlı bir motor kullanmasıydı. Comanche'nden sonra

2'de çözmeye çalıştık ama hız o aynısı bir türlü aşamadı.

Anlaşılan Novalogic, Delta Force serisinin son bölümü Land Warrior ile taktiksel first person shooter'lar arasında yerini sağlamlaştırmaya kararlı. Oyun en sonunda uzun süredir beklenen 3D desteğiyle karşımıza çıkıyor. Land Warrior'in çıkacağı bu sene ilk defa E3 fuarında duyuruldu ve o an taktiksel first person shooter camiasında küçük bir kya met koptu. İşte o zamandan beri Novalogic oyun hakkında pek bir açıklama yapmıyor. Hatta resmi Delta Force Land Warrior sitesini bile hala yapım aşamasında

Demo dediğin nedir ki?

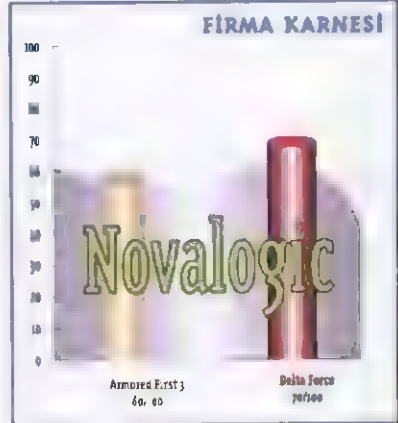
Demosundan anı adığımız kadarıyla adamlar ilk ilk oyunun başarısını balta ayan performans sorununu çözmüşler. Land Warrior'ın oynanış tarzı bakımından serinin daha önceki ilk oyununa çok benziyor; hatta tipatp aynı diyebiliriz. Yüreğinin bile duymadığınız egzotik mekanlarda terörist avına çıkıyor ve bitmek tükenmek bilmeyen kötü adamların kabına bakıyorsunuz. Land Warrior'a ekelede bir shooter ile aynı kefeyle koymak çok yanlış olur. Hemen hemen bütün görevlerde gizli ilk önemli bir rol oynuyor. Sonuçta carpsmanın ortasına atılarak kahramanlık yapmak size o umden başka bir şey getmez. Ayrıca Land Warrior oze bir kuvvetin bir parçası olmanın ne kadar tehlikeli olabileceğini hissettirmeye çalışan gerçekçi bir oyun.

Sağlık sistemi size durumunuzun ne kadar kötü veya iyi olduğunu net bir şekilde belirtmedir. İçin bir serseri kurşunla aniden naları dıkebil yorsunuz. Neyse ki bu o ay düşman askerleri için

de geçerli. Daha önceki ilk Delta Force oyununu oynayanlara araziye kontrol, single-player senaryolar ve multi-player seçenekleri hiç yabancı gelmeyecektir.

3D olayını bitirmişler...

Tabii bütün bunlar Land Warrior'ın gelişme kaydetmediği anlamına gelmez. Hernalde en belirgin değişiklik oyunun oldukça geliştirilmiş grafik motoru olması gerek. Daha önce de belirttiğim gibi Land Warrior artık tam 3D hızlandırıcı desteğine sahip ki bu durum oyunun hem performansı hızlandırıyor hem de görsel kalitesini artırıyor. Daha önceki Delta Force oyunlarının blok ve piksel ağırlıklı grafikleri gitmiş onların yerine düzgün ve net çevre grafikleri gelmiş. Fiziksel objeler de yüksek poligon değerleri ve sık kaplamaları ile bir güzel cilalanmış. Bölümlerin bir tanesi Kan'ın antik harabeerinde geçiyordu ve sfenks gibi yapılar gerçekten çok detaylı render edilmişti. Ayrıca bu yeni motor bir hayli detay kapalı mekanlara da izin veriyor. Aynı görevde en sonunda kedinizi piramitlerin birinin içinde bulduk, içendeki hiyeroglifler görsellerinin ve devasa heykellerinin gerçekten çok etkileyici olduğunu söyleyebiliriz. Oyun siz bu tip kapalı mekanları inceerken takımların bu da grafik motorunun gösterildiğini ispatlayan olaylardan bir tanesi. Land Warrior önceki Delta Force oyunlarından ayrılan bir başka olay da karakter katılımı.



Bildğiniz gibi daha önce sadece yuzsuz, isimsiz bir qarbanı oynuyordunuz ama bu sefer Novalogic oyuncuların kendilerine göre bir karakter oluşturabileceği bir ortam hazırlamış. Oyunda özgün kimliklere sahip beş asker yer alacak. Oyunun başında bu kenden da arında uzmanlaşmış (patlayıcılar, sualtı yüzüş tekniği ve vs.) askerlerden birini seçiyor ve geniş silah yelpazelerden (27 adet) bir potpur yaparak görevinize başlıyorsunuz. Size şimdi den hayırlı teskereler diliyor ve teröristlere karşı arkanızı iyi kullanmanızı tavsiye ediyoruz.

Güven Çatak

bir Novalogic tekno-öjsi haline gelen bu motor, ucsuz bucaksız çevre grafikleri için çok uygundu. Ama bu teknoloji 3D hızlandırıcılar desteklemediğinden, oyun en hızlı PC'lerde bile düşük bir performans sergilemişti. Novalogic, bu sorunu Delta Force



Delta Force: Land Warrior
Yapımı: Novalogic
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Takımı Sistem İhtiyaçları:
P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı
İlk İhtiyacı: Teröristlere öksün!
Bize Göre: Tür için umutlandıran bir oyun. Özellikle yapılan gelişmeler düşünüldüğünde, oyunun çıkınca sağlam bir görümlü koparacağını söyleyebiliriz. Görevlerin egzotik yerlerde geçmesi de ayrıca hoş bir durum.

Myst III: Exile

Sırlar zamanı

Hemilde Riven ve Rubyn M'ler, Myst konseptini düsturlaştıran ve tüm zamanların en çok satan oyunlarından birine imzattıkları bir pek de farkında değillerdi. İlk Mac'de ve daha sonra PC'de çıkan Myst dünya çapında 5.5 milyon kopya satarak sıralarda ilk sıraya sahip oldu. Belki de Myst'in o olağanüstü güzel grafikler, Doom gibi oyunların grafiksel anlamında bir devrim yapmaması da olduğu bir dönem için fazla muhtemeldi.

M'ler kardeşlerin firması, Cyan Riven adındaki devam oyununa çıkarabilmek için dört yıl uğraştı. Bu oyun Myst'e göre daha büyüktü ve daha hızlıydı. Riven 4 milyon satarak adventure oyunları arasında kendine seçilecek bir yer edindi. Bu itirazmaz satış rakamlarının ardından üçüncü bir Myst oyununa başlama bir sürpriz sayılmaz herhalde. Ama esas sürpriz bu oyunun Cyan firmasının geliştirdiği olmaması.

Cyan şu an Rea Myst adında bir proje üzerinde çalışıyor. Orjinal Myst'i özel bir 3D motor des-

tiyle gerçek zamanlı olarak yeniden yapılmazay düşünüyor. Ayrıca Cyan, Myst serisine uygun bir sistem ekler. Kısacası başka bir geliştirici firmanın devreye girme süreci daha uygun geliyor.

Cyan toplu Presto'ya atmış Presto Studio tarzı olarak Myst'e oldukça yakın kullandığı Project serisinden bazı fikirler. Presto karakteri sıvayıp Myst için bir tekniği azaltmış ve Cyan tekniği birkaç küçük değişiklik yapılarak kabul etmiş. Presto'nun ilk karar vermek zorunda kaldığı karakter grafiklerine kadar ilerletileceği düşünülüyor. Ekip hem Myst ve Riven kadar güzel gözüken hem de oyunun düşük sistemi bilgisayarlarda çalışabilen bir oyun ortaya çıkarılabileceğini düşünmüş. Tabii bunu yapmak imkansız gibi bir şey olduğundan Presto bir Peti tüm 3D'de iyi çalışabilen ve Myst ve Riven'in arkasından iyi grafik kalitesini düşürmeyecek bir oyun yapmaya karar vermiş.

Vazgeçilemeyen görsellik...

Oyun görsele anlamda Myst ve Riven'in yolumdan gidiyor. 3D



Studio Max ve render edilmiş çevre grafikleri gerçekten görülmeye değer. Presto teknolojik anlamda yeni bir sistemi de Cyan'dan bir adım önce. Hareket konusunda yine tamamıyla özgür olursanız, kaçarak gördüğünüz her noktayı bir dereceye kadar inceleyebilirsiniz ve aynı anda yukarıya da bakabilirsiniz. Bu istisnasızdan gelecekteki grafikler geniş bir çevreyi derinleştirecek ve daha sonra sizin merakınızda bulunduğunuz kapı ve yüzeylerine mapping tekniğiyle yeni karakterler yapıştır-

acaktır. Böylece tamamiyle Myst tarzı, ama siz sardığınız denime kadar yavaşlayarak görebileceğiniz bir maceraları çözmeniz daha kolay olacaktır. Bu anlamda tam anlamıyla yeni bir teknoloji, seçtiğiniz o kadar aynı teknoloji. Presto oyun oynayan Project oyununda kullanılmıştır. Ayrıca o oyunda siz pan yapınca karakteri gözetim altına alıyordu. Tabii Myst III için böyle bir durum söz konusu değil. Çünkü grafikler herhangi bir kamera hareketinden etkilenmeden izlenimlerini izletecek-



Grafiklerin güzel olduğunu anladık, peki...

Aslında Myst III: Exile için görsellikten başka daha söylenecek çok şey var. Presto sadece güzel resimler içeren bir albüm çıkarmak istemiyor. İşte bu yüzden geliştirici ekip Myst ile Riven'in zayıf ve güçlü yönlerini detaylı bir şekilde ele alarak her iki oyundan da faydalanmaya çalışmış. Myst'in en önemli olayı içer-

icin bir kez daha çine hapsedildiğiniz dönem araştırıyor ve düşmanların zayıflık için çeşitli bulmacalarla haşır neşir oluyorsunuz. Aslında Myst II, biraz da eve geri dönme teması üzerine kurulmuş. Artı o madeniz bir boyutta kendinize ne kadar iyiliğe bürünsünüz ki? İşte bu yüzden bir an önce bulmacaları çözüp eve geri dönmek istiyorsunuz. Zor olan o-

ğunuz hissi bu oyunu oynarken siz bir an bile yalnız bırakmayacaksınız. Geçmiş bir çözümü bulup geleceğe yönelmeye çalışıyorsunuz.

Riven, Myst'ten farklı olarak çizgi sel değildi ve güçlü bu olayın altında yatıyordu. Eğer bir yerde takıldıysanız, bu oyunun sonu an amina-

gelmiyordu, başka bir yere gidip başka bir şey deneyebiliyordunuz. Yine de bu durum bazen oyun için bir eksiye dönüşebiliyordu. Myst'de ise oyun dünyası beş özgün döneme ayrılmış ve belli bir dönemde takılırken bulduğunuz her şey sadece o dönemle alakalı oluyordu. Riven kendi içinde çok daha karmaşık bir yapıya sahipti ve ihtiyacınız olan bir şeyi bulabilmek için kilometrelerce gezinmek zorunda kalabiliyordunuz.

Myst II'de yaşadığınız döneme gidebileceğiniz ve yaşadığınız bulmacayı yaşadığınız sıraya göre çözebileceğiniz için oyunun çizgi selikten oldukça uzak olduğunu söyleyebiliriz. Orijinal Myst'in sadece bir sonu vardı. Ama Riven farklı yo-

arları bitirmek birçok oyuncunun nosuna gitti (hatta srf bu olaya adanmış bir web sitesi var). Exile'i de bitirmenin birçok farklı yolu olacak. Myst' büyüü kılan bir başka olay da sadeleşti. Oyunda inventory bile yoktu. Ama Myst II'de Riven gibi bazı kitaplar taşıyabilmek için sınırlı bir inventory sistemine sahip olacak.

Kadroda kimler yok ki?..

Presto, Cyan ve dağıtıcı firma Mattel, Myst III'un konusunu hakkında pek fazla vermek istemese de bizim öğrendiğimiz bazı şeyler var. Tabiri ki Atrus dönüyor ve bu sefer Sheria Goold (Riven) yerine karısı Catherne'i Mara Galante oynuyor. Ama herhalde en önemli kötü adamı Brad Dourif'in oynuyor olması uzun bir film karьерne sahip olan Dourif'in Guşuk Kusu filmindeki Bily Bibb'ten önden hatırlayabilirsiniz (Chucky'de de seslendirmişti). Yakında gelecek olan Lord of the Rings'de de onu kötü Lord Saruman rolünde göreceğiz.

Myst, her derde deva...

Myst III, her iki oyunun da en iyi yönlerini ele alacak. Myst'de olduğu gibi beş özgün tematik dönem içerecek ve ihtiyacınız olan herhangi bir obje veya bilgi araştırmakta olduğunuz dönemde içinde yer alacak. Ama Riven gibi çizgi sel olmamayı da ihmal etmeyecek. Bulmacaları belli bir sıraya göre çözmek zorunda kalmayacağınız için çok daha rahat bir şekilde içinde bulunduğunuz dönemi araştırabileceksiniz. Presto oynanabilirliği de daha çok hikaye bazlı düşünmüş. Myst ve Riven'de kendinizi sürrea bir dünyada buluyordunuz ve ne yapmanız

gerektiği konusunda en ufak bir fikriniz olmuyordu. Bazılarına göre bu büyüün bir parçasıydı ama birçok oyuncu oyuna başlamayı oldukça zor bulmuştu. Sonuç olarak, Presto oyunun başında oyuncuya hikaye hakkındaki daha çok bilgi yardımı yapıyor ve öncelikli hedeflerin de atını çiziyor. Hikaye serinin önceki iki oyununa göre daha cabuk çözülüyor ve hatta bazı durumlarda bulmacalar sadece hikayenin ilerleyebilmesi için kullanılıyor. Tabiri bu Myst III: Exile'in ahenne göre çok daha kolay bulmacalar içerdiği anlamına gelmiyor. Bulmacalar yine çok zor olacak ama bu sefer oyuncuların üzerinde kafa patlatabilecekler daha çok şey olacak.

Myst II, kulağı gerçekten çok hoş geliyor ve Presto ekibinin de ortaya iyi bir ses çıkarmak için çok sıkı çalıştığı da bir gerçek. Yine de arkasında Cyan olmadan Myst III'un güzel render edilmiş başka bir adventure olacağını düşünün varsa düşünmesin çünkü Presto ekibi Myst duyusunu çok iyi yakalamış. Aynı garip ve sessiz atmosfer devam ediyor. Adeta masanın üstünde tatil etme çıktığınız düşünün ve güzel grafiklerin keyfini çıkarın. Oyun hem PC hem de Mac formatlarında piyasaya çıkacak ve 3D hızlandırıcı desteği olacak.

Güven Çatak



diği bu macaların oyun dünyasıyla doğrudan ilişkili olmasıydı. Birçok adventure'da, karşılaştığımız bu macaların oyunda olup bitenle pek bir alakası olmadığına tanık olmuştuk ama Myst'in beyin takımı çevreyi böyle bir mantıklı ele almışlar ki Myst dünyasını gözlem ederek ve anlayarak neye ulaşmak istediğiniz konusunda bir fikir sahibi oluyorsunuz.

Hikayeye gelince Atrus orijinal Myst'de oğullarını hapsediyor ve daha sonra onlar tarafından hapsediliyordu. İkinci oyunda ise Atrus'un babası Catherne'de gördüğün Riven dünyasına hapsediliyordu ve siz de onu kurtarmak için Atrus'a yardım ediyordunuz. Myst III'de ise evi Atrus'un kötü oğulları Sirrus ve Achenar tarafından yok edilmiş, zavallı bir adam oynuyorsunuz. Intikamınızı almak



Myst III: Exile

Yapımı: Presto Studios	İLK BAKIŞ
Çıkış Tarihi: 2002 bahar	
Teknik Sistem İhtiyaçları:	
Pentium II 300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı	
İlk İzlenime Başka bir alem...	

Bize Göre: Myst adventure türü

adına bir ilk olmuştur ve onun izinden gidenlerin de aynı başarıyı gösterceğini düşünüyorum. Eğer bulmacaların dozunu iyi ayarlayabilirlerse, güzel bir masafistü tatili bizi bekliyor demektir.

Tribes 2

Kabile'nin dönüşü mutheşem olacak...

Takvimler 1998 yılının dondurucu kışını gösterirken Sierra mühendisleri ofislerinin camından dışarı bakıp düşünüyorlardı. Acaba neler olacaktı? Bir multi online aksiyon oyunu harcanan önce para önce emek, o kadar zaman. Acaba bu oyunlar Sierra'nın üzerinden bu yükü kaldırabilecek miydi? Beklemekten başka çare yoktu. Onlar beklediler. İşte o anlar oldu.

Bu oyunların isimlerine geçince, ilk isim Half Life. Half Life çıkışından sonra ne er o dağıtma çoğunluza anlatmama gerek yok sanıyorum. İsmi duymayan, başına geçip oynamayan yoktur. Varsa bile onlar da fuaradaki standımızda oynadı. Kendi kadar sonradan çıkan modlarıyla da ortağı kasıp kavuran oyun, sanırım PC tarihinde firmasını en mutlu eden oyunlar arasında yer alıyordu. Sıra geldi ikinci oyuna. Bu oyunun ismi StarSiege. Tribes. Sadece multiplayer oynanan oyun biraz da bu yüzden o dönemde çok fazla duyulmadı. Fakat diğer ülkelerde Half Life kadar olmasa da dağıtıcı firma şunu mutlu eden oyunlar arasında geliyordu. Özellikle oyuncular arasındaki haberleşme ve bağlantılar konusunda iyi olan Tribes'i Sierra, Dynamix'e yaptırmıştı.

Yine yeni yeniden

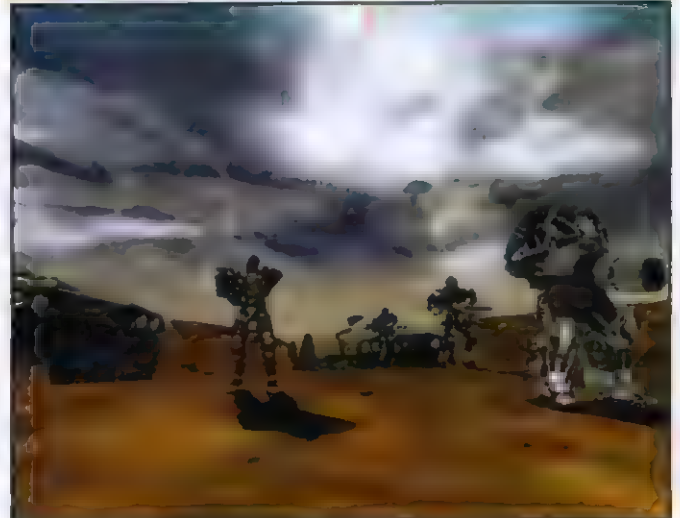
Half Life'in çıkışı ufukta gözükmezken ve de Tribes 2'nin çıkış tarihi yakinken eldeki yetimlemek lazımdı. 2 sene sonra Sierra ve Dynamix tekrar Tribes'e ele aldılar ve de kine hıç de benzer meydan bir şekilde karşımıza çıkarmaya hazırlanıyorlar. Hıç benzerzemekten kasıt yeni bir grafik motoru, yeni arabirim, yeni oyun sistemi ve yeni özelliklerle herşeyin baştan yapılandırılmasıydı. Sierra oyun tutuncu. Dynamix'e oyunun ekserisini katpatmasını ve göze daha güzel hale getirmesini söylemişti. Gözlenen o ki karşımıza gerçekten iyi bir aksiyon oyunu geliyor.

Tribes 2 öncelikle multi player özellikler düşünülmesi bir oyun. İlk Tribes'in en büyük avantajlarından biri olan yeti haberleşme ağı bu sefer daha da geliştirilmiş. Tribes 2 için özellikle geliştirilen arabirimde artık birçok şeyi uasman mümkün. Bu arabirimde aynı anda server browser, mesaj yollayabileceğiniz instant messenger, e-mail programı ve de clannın web sayfasını hazırlayabileceğiniz bir software olacak. Oynarken haberleşmek için alt tab yapıp birerine CO'dan bişyeri atmanız, e-mail lerinizi kontrol etmenize gerek kalmayacak. Bunun yerine oyunun içinden bir kaç yere basarak hepsine ulaşabileceksiniz. Bu gelişmiş haberleşme ağına sesli haberleşme de dahil. Son zamanlarda oyunlarda yaygın olan ve bu iş için çıkan oze araçlardan sonra zaten Tribes 2'de oyun içinde sesli chatin olmamasını bekleyemezdik. Nitekim var. Bu yolla da takım arkadaşlarınızla haberleşmeniz kolay olacaktır.

Yine üstünde durulan şeylerden biri de clannın organizasyonu. Özellikle ülkemizde clann ve clannlar arası organizasyonun oldukça sorunlu olduğunu ve işkilerin sağlanmadığını bilenleriniz vardır. Sierra bu oyunla bu organizasyonun bir kısmını üzerine almayı düşünüyor. Geliştirdiği web sayfası ve oyun içi sistemlerle clannlar oluşturmak, bir clana katılmak, clann değişikliği daha sorunsuz oluyor. Örneğin her clana girecek kişi önce servera bunu bildiriyor. Sonra belli formları dolduruyor ve basıveriyor. Buna göre clann liderine haber veriliyor ve clana atama sistemleri bu şekilde tamamlanıyor.

Organizasyon: Sierra

Kullanıcılara herşeyin ana bir serverda kayıtlı olması bir açıdan güzel. Oyunun her yerde oynanarak satılacağı düşünülüyor. İçin bu sistemi yönetmek oturtuktan sonra zor değil. Fakat ülkemizde de sorun olduğu



gibi kopya oyunların yaygın olması biraz bozacak gibi. Her orijinal kutunun içinden çıkan seri numarasının oyunla ve clannlarla ilgili işlemde kontrol

edilmesi sistemi sağlanacaktır. Ama bizi yine kopya oyun yüzünden ülkemizde açılan serverlarda oynamak zorunda kalacağız ve bu serverların ne gibi çalı-



şiddetli oyun çıkmadan önce bile em yavaş.

Böyle bir durumda ilk oyunda olmayan single player modu yarımımıza kısıyor. Quake III ve Unreal Tournament'tan alıştığımız botlar Tribes 2'de de olacak. Dynamix bu oyunla aynı tarzda bir single player modu geliştiriyor. Botlara turnuva kurallarına göre oynanacak bu modun oyuncular zorlayıcı. Çünkü botların yapıp, zekaları bir diğerine kadarkı. 3D Action oyunları arasında en iyisi olduğunu belirtiyor.

Multiplayer kısmından bahsedince işler değişiyor. Burada single player'daki gibi sadece bir turnuvaların baret değil. Birçok multi player modu farklı kategorilerde oynanacak. Bunlardan bazıları birçok FPS oyunundan hatırlanacak. Bazıları ise tamamen Tribes 2'ye özel geliştirilmiş olacak.

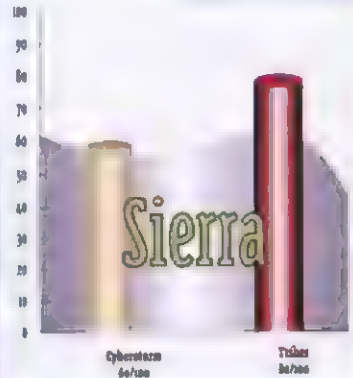
Örnek vermek gerekirse, Capture the Flag, Capture and Hold, Siege, Flag Hunters ve Deathmatch sayabiliriz. Capture the Flag modu bildiğimiz modlardan. Bir takımın ofansif ve defansif oyuncular belirlendikten sonra, karşı tarafın bayrağı en çok kaptıran tarafna getiren takım oyunu kazanıyor. Capture and Hold modunda belirlenmiş bir hedefe en çok ekinde tutan takım kazanıyor. Bunun için bölgelerin belli yerlerinde belli sayıda aynı takımın oyuncuları dumanak zorunda. Başta takımlardan bir tarafı seçiyor ve defansif oynayan takımın ekinde bir şeyi ele geçip ekinde tutmaya çalışıyor. Siege modunda adından da anlaşılacağı gibi bir takım bir hedefi koruyarak basıyor ve diğer takım bu hedefi ve hedefi koruyan takımı kuşatıyor. Defansif takım bu sırada ve

nin görev yerine getirmeye takım arıyor değişiyor ve bu şekilde tekrar oynanıyor. Sierranın Tribes 2'de en çok ilgileyeceğini düşündüğümüz mod ise Flag Hunters. Bu modda farklı kişilerin bütün oyuncuları öldürüp, onların formalarını almaya veya bir grup karşı grubun bütün formalarını almaya çalışıyor. Oyuncular bu formları bir yere götürürken formaları taşıyanın sahilinin de puanına göre puan alıyor.

Ooops, bu armor yaramadı. At çöpe...

Yeni Tribes 2 oyununda en çok merak edilen şeylerden biri de kullandığınız silahlar ve eşyalar. Bu oyunda da özellikle üzerinde durulan şeylerden biri bu silahlar, zırhlar ve poweruplar. Çoğu bir sisteme göre hazırlanmış Tribes'in dengeli bir RPG oyununda ne benzer şekilde detaylandırılmış çeşit çeşit zırhlar var ve her zırh her silaha karşı koyamıyor. Aynı şekilde bazı silahlarla bazı zırhlar kullanılmıyor. Bunun da silahın ve zırhın ağırlığı ve verdiği maddelere bağlıdır. Silahların sistemi zırhara göre ayarlanmış ve de her action oyunundan bildiğimiz gibi farklı vurucu güçleri ne silah yok. Silahların hepsi farklı işlere yarıyor. Hepsini damage veremiyor. Bildiğimiz Grande Launcher, Chain Gun gibi silahların hancinde oyuncunun etkiğini azaltacak onu yavaşlatıcak veya değişik zararlar verecek silahlar da var.

FİRMA KARNESİ



Bunun dışında çeşit çeşit de patlayıcı bulunmakta.

İlk oyuna göre başka büyük bir yenilik de grafik motoru. Yeni motor tamamen yeni ve en baştan tasarlanmış. Motor kalitesi karakter modelleri ve animasyonlarının yanında sağlam sık efektler vermediyor. Ayrıca gerçek zamanlı hava efektleri de bulunmamış yağmur, sis, kar, yıldırım efektleri oyunda bize eşlik edecek. Motor önceki oyunlardan birinin motoruna benzemediği için neler olacağını beraber göreceğiz.

Sonuç olarak Sierra ilk oyunla yakaladığı online prestijini Tribes 2'ye sürdürecektir gibi gözüküyor. Fakat yine de her şeyi yeniden ek yeni bir başlangıç olacak. İçin her şeyi eskisinden kötü de olabilir. Kısa zaman içinde piyasada göreceğimiz bu oyun hakkında çok daha çok konuşacağımız keskin.

Onur Bayram



Tribes 2

Yapımı: Dynamix/Sierra

Çıkış Tarihi: Kasım 2000

Teknik sistem ihtiyacıları:

PIII 300, 64MB RAM, 3D kart

İlk talimat: Vepisyezi

Bize Göre: Online bir oyun olarak

alışmadığımız kadar detaylı tasar-

lanmış. Herşeyin yeni ve değişik ol-

ması önceden yorum yapmayı güç-

leştiriyor. Yine de vaad edilenler

göz doldurucu. Sierradaki amcalar

dediler mi yaparlar. Anlatıldığı gibi

iyi çıkmasını dilemekten başka

yapacağımız yok.

World War II Online

1940'lara geri dönmeye hazır mısınız? Bu kez sizi bekleyen bir dünya dolusu gerçek asker olacak.

Online oyunlara geçecek oyun piyasasının hakimleni gözüyle bakıyoruz hepimiz. Hep bir dğün okuyan bir bilgisayar karşı oynamaktansa, tepkiler devamı değişebilen ve her an yeni sürprizler yapabileceği potansiyelindeki gerçek insanlara karşı oynama seçeneği, elbette daha çekicidir.

Şimdi bir bakalım, bu güne kadar yapılmış online oyunlar çoğunlukla dragonlara, büyücülene, elflere, goblinlerle dolu olduğuna haklı olarak, çoğunlukla bilgisayar kontrolündeki bu yaratıklarla savaşmak zorunda kaldık. Çok nadiren aramızda PK (player kill) modunu deneyen olduysa, başka insanlarla çarpışma fırsatı buldular belki ancak, bu modda da herkes tek tabanca olmak zorunda bulunduğundan, şöyle esesli bir takımın arası çarpışmaya nasret kaldığımız gerçek. Counter strike veya Unreal Tournament ya da MS Allegiance bu eksikliği biraz gidermiş gibi görülmekteydi bu oyunlar da tek bir konu üzeri yoğunlaşmış oyunlardır. Ne demek istediğimizi bekleyin World War II Online biraz daha detaylı açıkladığımızda anlarsınız.

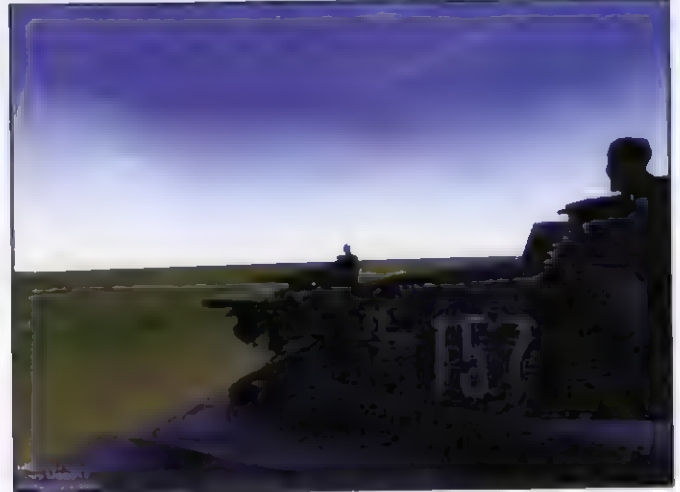
World War II Online siz ikinci Dünya savaşı sırasında bir asker rolüne koyuyor. Bu noktadan sonra ne yapacağınız ise tamamen sizin seçiminiz oluyor. İsterseniz kara kuvvetlerine katlabiliyorsunuz. Katladığınız disiplinlere göre, oyun bir FPS den, bir deniz savaşına veya uçuş simülasyonuna dönüşüyor. Warbirds, hatırlayınız var mı? Onun gibi bir online uçuş simülasyonu yapıyor.

Gomtanım!

Elbette bu kadar da değil, kara kuvvetlerine katlanırsanız Elitizdeki siyahlara, cephe den cepheye koşabileceğiniz, süngü takip hücumu geçebileceğiniz gibi, bir takım arkadaşınızla düşman hatları gerisine gizli operasyonlar düzenleyebilir, geride düşen parasutçular arkadaşınızı yardım ulaştırabilirsiniz (Saving Private Ryan!). Kesmedi mi? Bir tank bölüğüne yazabilirsiniz ve komutanınızdan aldığınız emirler doğrultusunda tankınızla o muharabeye katılırsınız. İsterseniz şöför, isterseniz topçu isterseniz makineci tüfekçi olabilirsiniz. Ben deniz adamıyım mı diyorsunuz? Deniz kuvvetlerine katılırsanız bir gemide görev alabilirsiniz. Gemilerde saldırı uçaklara ateş açan bir uçak-savar sorumlusu veya savaşçı çıkarma yapan birliklerinize destek ateş açan bir batarya subayı olabilirsiniz. Rutbeniz yükseldikçe kendi geminizin kumandanı da olabilirsiniz.

Oyunun şu anda tamamlanmamış kısmında eksik olan tek şey ağır bombardıman uçakları. Ancak son halinde Hava kuvvetlerine katılan bir subay isterse B-17 pilotu da olabilecek ve aşağıda savaşan veya saklanmaya çalışan binlerce oyuncunun üzerine havadan ölüm katabilecek. Tabii bunları düşünce bu oyunda strateji ve taktiklerin kadar önemli olacağını anlıyoruz. Takım çalışması ve koordinasyonunda Hava kuvvetlerinden habersiz, etrafına topadığı yirmi, eli oyuncu ile taarruza geçmeye kalkacak bir komutan.

ağır bombardımanlar tanklar uçaklar bekliyor olacak. Oy



sa, Hava ve deniz birlikleri ile birlikte koordine edilecek bir taarruzda önce gemiler ve topçu bataryaları, düşman hatlarını vurup yumuşatırken, hava kuvvetleri gemileri ve kara birliklerini bombardıman uçaklarına karşı koruyacaklar hatta düşman birliklerine kayıp verdirecekler. Ama topçularla ve gemilerle düşman şehirlerini ele geçiremezsiniz, gerçek hayatta olduğu gibi mümkün olmayacak ve eninde sonunda kara birlikleri artık güçlerinin büyük kısmını kaybetmiş düşman şehirlerine girip şehir teslim almak için sokak çatışmalarına başlayacak. Nasıl, gerçekten bir ikinci dünya savaşı filmindeymişsiniz gibi değil mi?

Çok Gerçekçi

Oyunun online olmasıyla ilgili bir bağlantı problemi getiriyor hemen. Devasa bir online oyun olacak WWII Online'da, binlerce oyuncu aynı anda bağlanabilecek. Ancak yapımcılar, bu sorunun yaşanmaması için özel bir grafik motoru geliştirdiklerini belirtiyor. Üstelik bu motorla tüm grafikler olabildiğince etkilili ve gerçekçi görünüyor olacak. Warbirds online oyununa kazandıran firmanın uçuş simülasyonundan farklı bir şeye el atmış olması bazı aksadıklar çıkabileceğini düşündürse de oyundaki tüm grafikler, kara ve deniz birlikleri bile uçaklar kadar özenli çizilmiştir.

miş ve görünümü en de oynanışları da olabileceğinin en iyisi gibi duruyor.

Elbette, oyunun son halini gördüğümüzde not krakacak pek çok şey bu uruz sanırız ama şimdi, bu cesaret gerektirici projeye ön yargı yapmama ve biraz kredi vereyim. Bu boyutta bir çekicilikte başka bir online oyunun daha önce sözü bile edilemezdi. Sabırsızlıkla bekliyoruz.

Cem Şancı

World War II Online

Yapımı Playnet

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları

P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı, İnt. Bağ

İlk İzlenim: Jitter'e Öldüm

Bize Göre: II. Dünya Savaşı'nın

can pazarını kolaylıkla yaşayabileceğiniz, mantıklı bir emir-komuta sisteminin bulunduğu ayrıca içinde güçlü bir ekonomi-kaynak yönetimi sistemi de bulunduran heyecan verici bir oyun olacaktı gibi hissediyoruz.

İLK İZLENİM



RED FACTION

Vahşi

Elimize geçeni yeni FPS'ler dös kırık karı yarattıkça biz de kara kara düşünmeye basıyoruz. Sonsuza kadar Unreal Tournament ve Counterstrike oynamaya mahkumuz herhalde. Neyse ki Red Faction gibi umut verici gelişmelerin geleceğinin o kadar da karanlık olma dığını gösteriyor.

Descent: Freespace'in yaratıcıları olan THQ'daki beyefendiler ilk önce Descent 4 olmak üzere tasarladıkları projeyi daha sonra

yeni fikirlerle dolu bir FPS'ye çevirdiler.

Red Faction'ın oyküsü Mars'ın maden ocaklarında başlıyor. Madencilik araçlarında yayılan sağın bir hastalığın ardından yasadikar koşullara sıyan ediyor ve adna ca istiklar ultor şirketine karşı harekete geçiyorlar. Görevimiz, bu "as" işçilerden Parker'ın maden kolonından kaçmasını hastalığın nedenini ve tedavisini bulmasını tüm bunları yaparken de kenici kökeriyle ilgili giz bilgileri keşfet

mesini sağlamak. Tanımını ettiğiniz gibi biraz Total Recall kokuyor ama yapımcılar öykünün Half Life gibi çok sağlam temellere dayandığını ve sadece bu konu ile ilgili enen bir yazararının olduğunu söylüyorlar.

EĞİLDİ, BÜKÜLDÜ...

Red Faction'un en ağır topu, oyun için özel olarak geliştirilen "Geo-Mod" sistemi. Daha önceki FPS'lerde ateş ettiğiniz zaman duvarlarda oluşan mermi ya da yankız en texture'arı değişmesi ya da üzerlerine çeşitli detaylar eklenmesiyle meydana gelirdi. Oysa Geo-Mod sisteminde fiziksel hasar gören cisimlerin geometrik yapıları tamamen değişiyor. Daha basit olarak fade etmek gerekirse duvara bazuka ile ates ederseniz duvarda içi doğru bir göçüğün oluşmasını ya da büyükçe bir delik açılmasını sağlayabiliyorsunuz. Aynı durum, bir araçla çarptığınız cisimler için de geçerli.

Geo-Mod sisteminin kendisini gösterdiği tek yer sert cisimler değil. Aynı zamanda cam gibi kırılabilir objeler de gerçek fizik kuralla

rına uygun olarak değişik şekilde kırılıyorlar. Camdan oluşan bir yüzeye yaptığınız atışın ardından etrafında çatıklar olan bir delik oluşuyor. İkinci atış, camın parçaları ayrı ayrı yere düşmesine neden oluyor. Cam kırıklarının üzerinde yürüdüğünüzde ayaklarınızın altından gelen çatırdamalar duyabiliyorsunuz. Hatta yüzünüzde doğru sırayan cam parçaları hasar almanıza neden olabiliyor.

BİZ MÜHENDİS DEĞİLİZ AMA....

Oy içindeki hemen her yapı Geo-Mod sistemiyle tasarlanmış olmasına karşın bazı istisnalar da bulunuyor. Bu istisnaların yapıları nedeni, bönümünün çok kolay olmasını önlemek. En nize aldığınız bazukayla her yer delerek iler ettiğiniz bir oyunda anantıları anı cık sus niyet ne boynunuza asarsınız. Ama hasar almalarına karşın bütünükleri bozulmayan çelik sütun ya da duvarlar size bu konuda kısıtlama getiriyor ve oyunu kuralına göre oynamanızı sağlıyorlar.

Sistem, etkisi büyük ya da küçük olsun, oyunun her yerinde kendisini gösteriyor. Tabancayla ateş ettiğinizde yalnız ateş ettiğiniz yonde değil duvarın ark tarafında da bir delik oluştuğunu görüyorsunuz.

Geo-Mod'u mevcut motorarın binin üzerinde kullanmak oldukça zamanetli olacağı için programcılar kendi motorlarını tasarlamak zorunda kalmışlar. Geo-Mod sisteminin butune bağlı parçalar hareket etmiyorlar, ancak bağıdıkları parçadan ayrı olarak taktıkları delik kanunlarına göre düşüyor, sığıyor ya da dağılıyorlar. Örneğin bir sütunun temelinde defavarca ateş edip yıkılmasını sağlayabiliyorsunuz, ancak çok ince bir kısmı koparmadan bırakırsanız tonlarca ağırlığa dayanamıyor. Yapımcılar da bunu bir hata olarak kabul etmiyorlar. Çünkü böyle bir nesabı yapabilmek için oyundaki tüm cisimlerin ağırlıklarının esnekliklerinin, dirençlerinin tipki bir mühendislik çalışmasında





ki gibi hesaplayıp değerlendirilmesi gerekiyor. Bu da hem oyunun hazırlanması sırasında oraların, hem de oynarken bizlerin zavallı CPU'larına büyük yük binmesi demek. Yani sistem yüzde yüz mükemmel değil, zaten öyle olması da istenmiyor. Hedeflenen maksimum gerçekçilik, minimum hata içermesi.

D Red Faction'da on beş farklı silah kullanabilirsiniz ki bu da mevcut FPS'lerin tümünde bulunanlardan daha yüksek bir sayı. Tabanca, tüfek, sniper tüfengi, bazuka ve pailayıcı arbuç silahlardan ya nızca bir diğerkimiz. Ama oyunda hiçbir silah, plazma lazer gibi günümüze göre uzak teknolojilerin ürünü olmayacaklar (Olm,

teknoloji uzak değil, NASA'da adam ar plazma silahları yapılıyorlar, bence Amerikan ordusunun



gibi birimler kullanıyormuş" mu habbet ne girmiyoruz dogu mi? Bunun nedeni yapımcıların ne duğu belirsiz silahları etkilerini kestiremeyecek olmaları. Tabanca ya da bazukanın duvara ne yaptığı bilindiği için Geo Mod'a aktarmak kolay, ama lazer tabancası ile yapılan bir atışın ne gibi sonuçlar doğuracağını kim bilecek, kim hesaplayacak da Geo-Mod'a

uydurulacak? Ben THQ'yu takdire şayn sistemini inandırıcılığı için albenisi çok olan silahlardan fedakarlık yapmıyor. Ama oyun gelecekte geçtiği için kullanan silahları da günümüzdeki modellerin oldukça geliştirilmiş halleri olacak. Her silahın Unreal'deki gibi bir ayrıntısı seçilebilecek. Yani sizde bulduğunuz silahların dısında görülmüş silahların da varlık birimlerine ait sabit makineliler tufek yuvalarının da kullanılabileceğini z. Tabiri cıraya alırsanız n z.

MARS'IN MERKEZİNE ÇEK !

Modaya uygun olarak Red Faction'da da kullanılabileceğinin hava su zekara araçları olacak. Her aracın kendine özgü silahları bulunuyor. Hatta bu araçlardan birinin kendisi başlı başına bir silah. Bütün Total Recall'daki büyük tuncu kazıcin harika yapıldınız mı?

Oyunun araçta geçecek bölümlerine güvenim tam. Unutmayın, bu adamlar Descantın yapımcıları!

Red Faction'un bizlere Thief'ın misalin

ilginç bir yönü daha var. Çoğu bölümleri klasik FPS anlayışına göre dünden bitirmenize karşın özellikle Ultor firmasının içine sızdığınız bölümlerde gizli görevler büyük önem vermeniz gerekiyor. Susturuculu tabancanın (bu bölümlerde tek silahınız her daim elinizde) altında bulunması gereken böyle yerlerde eğer çok çabuk tütmek zorundasınız. Eğer birini vuracaksanız bunu sessizce ve rakibiniz alarmı çalmasını da yapmalısınız. Karşılaşacağınız ilk bir sorun da vurduğunuz nöbetçileri diğerlerinin göremeyeceği bir yere saklamak. Silahınızı çekmeden önce "Acaba doğru yerde miyim?" diye düşünmek zorundasınız. Eğer alarm çalmaya başlarsa silahınız on Ultor koruması karşısında tek tabanca ya da kamas Parker'inki kadar az.

Red Faction'ın beraberinde kendi bölümünüzü yapılabileceğinin bir ekle editörü getiriyor. (Kapağı açılıyorsunuz, içinden level editörlerinden birini çıkıyor. "Merhaba ben Em'nin yardımcı olabilirim?"). Bölümleri tasarlayanların



kullandıkları editörle bu tamamen aynı. Siz de yapay zeka düzeyini ayarabilirsiniz, hangi olayların birbiri takip edeceğini ne gibi sonuçlar doğuracağını önceden belirleyebilirsiniz. Oyun tasarımcılarıyla sizin aranızdaki tek fark karakter modelleri üzerinde değişiklik yapamamanız olacak. Bunun nedeni de 3D Studio Max'da karakterler yaratmada kullanılan bazı seçeneklerin ekle edilmediği de yer almaması.

2001'ın ilk çeyreğinde çıkması beklenen Red Faction'un aynı zamanda Playstation2 için de hazırlandığı aklınızda bulunsun. Şu tarihte son derece ilginçtir. Eğer oyunun multiplatform desteği üzerinde de Geo Mod sisteminin yetiştirildiği çalısarsa Tour de France'ta kardos geldi demektir.

Batu & Gökhan



RED FACTION

Yapıcı: Volition/THQ

Çıkış: 2001 ilk çeyreği

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk izlenim: Gerçekçi

Bize Göre: Geo-Mod gibi yeni ve inandırıcı bir sistem kullanılıyor olması, silah ve araçlardaki çeşitlilik, bölüm mantıklarının farklılığı Red Faction'un yeni FPS'lerin pek çoğuna öncülük yapacağını düşündürüyor. Heride "Falanca oyun Red Faction motorunu kullanıyormuş!" sözlerini sıkça duyarsanız şaşırmayınız.

DEEP FIGHTER

Derinlik Sarhoşluğu

Birleştiren Criterion Studios, Suat Culture tarafından geliştirilen DEEP FIGHTER takımındadır. Oyunun tasarımı, "hazır, kolay" suat aksiyon oyunlarının prensiplerine sadık kalmıştır. Birkaç çift sevimli bir savaş paletimati ve her şeyden ötürü, güzel görünen grafiklere büyük ölçüde bir çeşitlendirme ve kısa süren bir yayın vaat ediyor.

Tipik Suat Culture oyununda olduğu gibi, oyunun karakteri, sanatçıların yeryüzü insanlarının tabii belirlenmiş şekide tecrübe edilmiş, yüksek tekno-biyolojik kullanımlarıyla, bir tür atıf halkı. Her ne kadar bu gibi bir yapı çevresinde ve sevgiyle, bir devrimci bir ortamda yazılmış ve sarıya pabuklar da asıldığında, bir hayati, müziği, doğu bir cümlü.

Şimdi ne şey? Çoğuk fikirler, derinlikte sayılabilecek deniz sınırları, gökleri ve soyguncu baklamları, yanarda küçük deniz canlılarının hayatı, zorlukları. "Grinje Cote's" deniz aletleri, kışe bucağı, korku saldırmak. Bir gece, işi, kaçardır, bir kilden zaltı, "kaldır" onları, koruyucu, kermes, nive şansı, nite, okuyucu, derinlikte, aramasına, katar, sevgi.

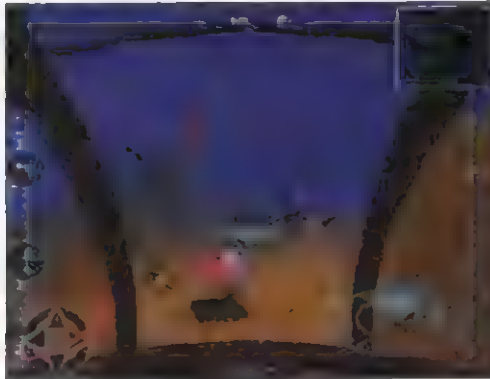
Geri, bu, şun bir ara, gümüş, saadile, kama, jemi, çim, jere, kalye, aktif madde, olan, Tita, rum, da, diye, prk, f, zunan, bir.

madde, deg.

Askeri bir mermi bir deniz altı filosu, kurması, sabet olmuş. Baslangıçta oyuncu olarak klasik öğretiler, modunda, en küçük deniz altı sınıfına, alt geminin içine girip, ilk misyonunuzu gerçekleştirebilirsiniz.

Tek ve en ekonomik silah olan Yakma Topu ile donatılmış bu geminin, ile görece kolay misyonlara atılarak, epey hoş yerlerde turluyorsunuz. Yakınarda patlayan bir yokan, karsa sebep olsa, da sizden beklenen ortağı, yeni den sıkıktırın.

Aslımış, kanı, madde, bir, tek.



toplama, ir, pie, nite, yar, s, ra, cı, y, nite, tasar, ayan, a, ger, ekten, nos, fikirler, ek, emişler.

Yarıardak patlaması, ya, yeri, den, kaçan, ve, tükene, maye, besa, yan, bak, sür, e, ni, yeri, den, yer, le, sim, bel, ge, em, e, ger, sür, e, mek, top, ar, an, di, ş, ve, er, kek, ba, lık, tük, em, e, o, ga, tı, mak, vs. Baklamlar, çağır, mak, ve, yake, amak, için, bak, çağır, mak, e, haz, ve, kar, cılar, tı, a, tı, nı, yor. Yüzgeçli, deniz, yaratıkları, nite, kha, er, tük, e, sonra, yap, na, tı, gereken, onlar, isten, men, bo, ge, e, re, transfer, etmek.

Takut, DEEP

FIGHTER da, de, rin, len, ger, çek, dı, sm, anı, lar, ke, ad, ler, ni, tı, za, a, bek, let, mi, yor, lar. Siz, kay, bolan, bir, kontey, nır, de, ir, den, z, se, ter, kek, dı, sm, anı, lar, sını, ce, yak, a, ş, p, tor, pı, lı, yerek, it, u.

nün, u, zı, beden, i, n, z, den, ayı, rı, m, a, ya, cı, tı, yor. İlk misyonu, başan, ile, ta, mamla, cı,ktan, sonra, nem, en, siz, den, yeni, ler, isten, i, yor. Bu, sefer, yeni, ve, daha, ge, i, ş, mi, ş, deniz, altı, ar, dana, modern, ve, ge, i, ş, mi, ş, s, anı, lar, a, donatı, mı, ş, bir, ha, de, siz, bek, i, yor. Uzay, oyun, arı, nda, ki, o, bu, ru, da, da, silah, arı, nı, zı, ate, ş, le, sm, e, den, önce, aktif, hale, getirip, hazır, aman, zı, gerek, i, yor.

ESKİSİNDEN YENİ YAPMAK

Suat Culture oyununu, bir, en, kendini, evde, ymı, ş, gibi, hisse, di, yor. Çünkü, Criterion, onları, grafik, lerde, bu, oyuna, benzemeye, çalışmı, ş, lar. Şimdi, DEEP FIGHTER ile, gi, li, ş, unu, soy, e, yeb, il, iz.

Mümkün, olan, len, en, iy, şek, il, de, suat, dı, nı, yası, dı, ga, na, lı, yle, yan, tı, mı, ş. Bu, in, san, da, çok, iy, bir, etk, bırak, yor. Suat, tı, tepeli, ve, yar, klan, bir, az, köşe, olsa, da, ok, yan, ı, ş, taban, ı, nda, ki, ışık, yan, ı, ş, m, a, lar, bu, yu, ley, cı, çok, baş, a, tı, yapı, mı, ş.

Güneş, ve, gündüz, doğ, ı, ş, m, er, ve, cam, dan, koptu, nı, cen, en, i, n, i, m, den, i, ki, ken, de, çık, ar, dı, ğı, cı, tı, rı, lar, da, çok, hoş. Deniz, yar, klan, karan, lık, ta, anı, den, dı, ş, zı, le, ş, en, ma, ğa, ra, ar, deniz, ta, dan, nı, enter, e, san, k, an, öğe, ler. Gemi, ler, ni, sa, hı, p, o, dukl, ar, öze, tük, ler, sa, ye, s, i, nde, bir, yere, cı, rı, pı, bas, nı, cı, tan, do, lay, par, a, anı, nı, dan, önce, alar, mı, ver, i, yor. Suat, hay, var, ı, ları, nı, ve, btk, ler, ni, n, hare, ket, ler, ger, çek, gibi, gö, rü, nı, yor. Tipik, hafif, bo, qu, lı, mı, ş, fon, ses, i, efek, tle, nı, oyuna, dana, da, ger, çek, e, k, tı, yor.

Dış, mek, an, grafi, ğı, rı, lar, çok, le, se, ri, lı, olma, sı, na, ra, ğı, men, ne, yaz, k, k, misyon, bı, rı, ng, sür, ecı, nı, n, grafi, k, ler, i, esk, den, kama, ğı, bı. Beni, artı, k, v, den, ge, ş, ter, i, ler, pek, cez, p, etme, se, de, merak, eden, ler, Deep Figh, ter, Ana, say, fası, nı, dan, birkaç, Ma, k, ı, ng, Öt, sey, re, de, bir, der.

Küçük, den, zaltı, ara, ku, mar, da, eder, ken, ta, zı, la, se, ye, dı, k, kat, etme, ye, gerek, yok. Cem, il, ler, ter, ge, lı, sa, ğa, sola, yuk, arı, a, ş, a, ğı, ner, yor, e, ko, ay, cı, ma, ne, vra, yap, a, bı, lı, yor. Ener, jı, ka, kan, arı, ya, da, ener, jı, se, vi, ye, ş, i, le, de, dur, ma, dan, ilgilen, me, n, ze, gerek, yok. Dı, k, kat, etme, nı, zı,



gerek, en, tek, şey, nası, lı, me, ter, i, z. En, iy, ku, lan, ma, ar, a, cı, kay, ve, ya, cı, a, Game, pak, tı.

Gene, de, DEEP FIGHTER nı, en, bakı, ş, ver, sı, yon, u, y, bir, zı, en, mı, bı, rak, ı, yor. Göre, re, dana, hafif, ve, gev, sek, misyon, lar, a, da, ğa, na, tı, ş. sen, a, ryolar, ya, şa, mak, ı, s, eyen, ler, bu, suat, tı, oyun, u, dan, memnun, ka, la, cı, ktı. Tamamı, ş, mı, ş, oyuna, da, 30, ta, ne, misyon, bu, un, a, cı, ktı, ş. 5, do, ğ, sık, den, za, tı, model, i, re, derin, suat, tı, yar, klan, ve, mer, can, kay, a, lar, arası, dan, ge, z, emen, zı, mümkün, o, la, cı, k. Ger, çek, iz, en, mı, ş, ta, bı, lı, k, oyun, test, edı, dı, ğı, nde, karsı, mı, za, çık, a, cı, ktı.

Kemal Bitirim

Deep Fighter

Yapım: Criterion Studios

Çıkış: Kış 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII400 MHz, 64 MB RAM, 3D ekran kartı.

İlk izlenimi: Oynamaya değer.

Bize Göre: Subculture ile denizaltı dünyasının büyümesine kapılan oyuncuların, Deep Fighter ile maceraya kaldıkları yerden devam edecekleri söylenebilir. Deniz altı dünyası soylandığı kadar başarıyla canlandırılabilirse, bu oyun belki de belgesel tadında bir multimedya programa dönüşebilir, ne dersiniz?

İLK İZLENİM



Everquest: The Scars of Velious

Karakterlerinizin level'larını yükseltmeye başlayın

Özellikle Amerika'da çok oynanan bir online FRP Everquest. Sizden gelen mail'lerden Türkiye'de de yeni yeni oynanmaya başlandığını biliyoruz. Her ne kadar pinglerimiz korkunç sayılarda olsa da oyun diğer online oyunlara göre gayet iyi bir şeklide oynanabiliyor. Dergide yaptığımız testlerde de bunu gördük. Oyunun yapımını Everquest'e bir ekspansiyon olan The Scars of Velious ile karşımıza yapımcılar bu ekspansiyonda yeni şeyler denediklerini söylüyorlar. Bu defa oyunu aslında kocaman bir dungeon olarak düşünmüşler. Bir çığ var ve bu dungeon'un hepsini keşfetmek için önce belli noktalara erişmeniz gerekiyor. Tarhine baktığımızda bu yeni topraklar siz çok etkileyecek. İnsanların dahi yaratılmadığı eski çağlarda büyü gücüne sahip Dragonların yaşadığı bu topraklarda bir çok olay yaşanmış. Ayrıntısına girmiyoruz çünkü çok uzun. O dönemde Öğre'ler, Giant'lar ve Goblin'ler burada gezinmişler. En sonunda ve bu topraklara girmeden önce üzerin de kurulmuş dev bir buz bariyeriyle kapatılmış. Fakat bir grup

Dwarf inşa ettikleri kuvvetli bir geminin yardımıyla buzdan delmeyi başarmışlar ve uzun zamandır keşfedilemeyen toprakları yeniden ulaşılabilir kılmış. Kısacası siz bu toprakları keşfe çıkacak olan öncüleriniz ve belki de bir çok yere ayak basan ilk insan olarak kullanışlı olacaksınız.

Velious 30. level ve üzerindeki karakterler için tasarlanmıştır. Oyundaki amaçlarınızdan biri karşınıza çıkacak olan Coldain Dwarf'larını geçmek olacaktır. Dünyanın diğer taraflarındaki akrabalarıyla bağı çok uzun ve ardi kesik olduğundan sakın bu Dwarf'ların sizin Dwarf karakterinize dostça davranacağını düşünmeyin. Tam tersine çok düşmanca davranacaklardır. Thurgadin ise bir Coldain sato şehri ve çinde sizi bir çok çatışmaya çıkarcak labirent benzer konfor ve sokaklar var. Hatta bu yollar siz kralın huzuruna bile çıkarabilir.

Dwarf'lar dışında başınızda bir de Frost ve Storm Giant'lar var. Dwarf'lar ve Giant'lar birbirleriyle savaş halinde. Oyunda bunu kullanarak eğer Giant'lar arasındaki popülasyonunuzu yükseltirseniz size bulaşmayabilirler. Bunun için



de Dwarf ve Dragon öldürmeniz. Hatta kendiniz Storm Giant'ların schrinde bindi ederek oduktan sonra burada can almanınizi sağlayabileceksiniz.

Giant'lardan sonra karşınıza Dragon'lar çıkacak. Elbette en güçlü düşmanlarınızda onlar olacak. Eğer onların arasında popülasyonunuzu arttırmaya çalışırsanız size sadrma malatını sağlamak isterseniz bu defada yapmanız gerekeni Giant öldürmek olacaktır.

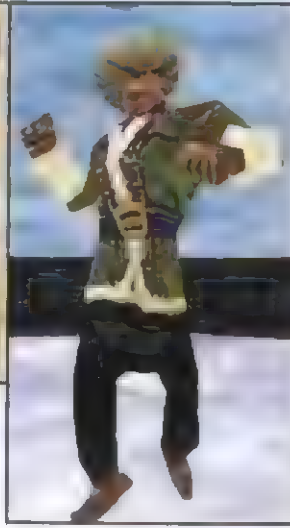
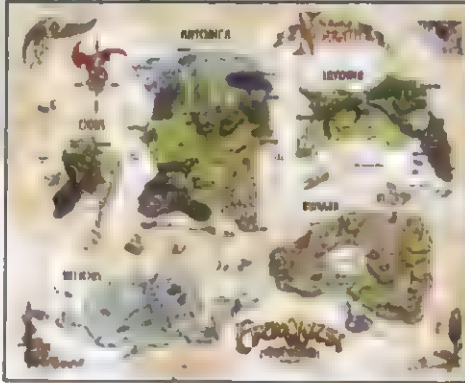
Tabiri koca oyunda yalnızca Dwarf'lar, Giant'lar ve Dragon'lar bulunmayacak. Daha birçok ye-

ni ve tehlike düşmanla da karşılaşacaksınız. Fakat Velious üzerindeki güç savaşında asıl aktörler bu olacak.

Var mı öyle kolayca geçip gitmek?

Diğer oyunlarla uğraşmak yerine direkt velious Dragon'larıyla karşılaşmak isteyenler biraz sabırlı olmak zorundadır. Çünkü onları can fazla yeni bölgeleri geçmek çok kolay olmayacak. Yüksek level'e sahip karakterler bile bazı bölgeleri kolayca geçebilecekler fakat Dragon'lar onları zorlaya-





çak. Ayrıca Dragon yüzükleri adı verilen eşyalar olmadan yolculuk etmek sizin için çok sıkı olabilir. Bu yüzükler uzun yolları kısa Dragon tarafından yapılmış ve onları takip eden Dragonlar gibi uzun mesafeleri kısa mesafelerde kullanmışlar. Sizde oyunda belli mesafeleri kaydedip belli yerlere geldiklerinde bu yüzükler kalkanlar gibi direkt olarak Vellous'ta yolculuk ettiğiniz en yakın noktaya gidebileceksiniz. Saniye bu sistem Dabolu'da ki teleport arı gibi çalışacak. Tabii ki bunu oyunu görmeyen söyleyemeyiz.

Burnunu sokmak çok eğlenceli bir iş

Oyunun yapımcıları çok hoşunuza gideceğini umduğumuz başka bir projenin üstünde daha çalışıyorlar. Devam yaratıcı kesip experience puanı almak yerine artık oyunda bazı şeyleri, harekete geçirebilecek değerin anıtanları tetikleyebileceksiniz. Bildiğiniz gibi oyunda Coidan ve Giantlar savaş halinde. Dwarf'lar bir önceki yıl önce bu kıvılcıya ayak basıldığında Giantlar tarafından hemen hainler, katiller, katillerle misler. Bir bölümü ise canlanırlar zor kurtulup bu büyük saldıru yapılmışlar. Buna ya kaçarlardı ya da tamami. Ama tam bu noktada siz de burnunuzu sokup ta gidip Dwarf kralı Deini öldürseniz oyunda bir anıtanı tetiklemiş olacaksınız. Storm Giant kahinleri sizin yaptıklarınızı görür, görmez, çığırına buna etrafa duyulan korku ve Storm Giantlar kendi şehirlerinden fırlayıp Dwarf'lara son darbeyi vurmak için tüm güçleriyle Thurgardine yüklenirler. Ve bu belki

de oyunda göreceğiniz en etkileyici sahnelerden biri olacak. Hevesinizi hemen kursağınıza bırakmak istemeyiz ama programcılar bu tip büyük olayları gerçekleştirmenin bir amacı hiç kolay olmayacağını söylüyorlar. Yani Dwarf kralını öldürmek için önce bayrağı bir dieceksiniz. Etkileşimden söz açmışken size bir örnek de vere-

lim. Storm Giant'ların seninde Ralos Zek adlı bir karakterin heykeli olacak. Bu sıradan bir heykel değil, eğer gerekli şeyleri yaparsanız onunla savaşabileceksiniz. Fakat onu yenerseniz bu defa Ralos Zek'in kendisiyle savaşmak zorunda kalacaksınız ki oyuncuların bu savaştan sağ kurtulması hiç de kolay olmayacak. Yani kısıtlı oyuncu içinde bulunduğu dünyanın kaderine ka-

le oynayabilecek ama bunun için gerçekten bir kahraman olması gerekcek.

Zirhta olur

Everquest'te oyuncular arasında popüler olmak için bir kahraman olmanız gerekmiyor. Jstünüze giydirdiğiniz zırh takımlar ve silahları başla başına bir moda da yaratabilirsiniz. Expansion'a beraber bir çok yeni zırh takımları geliyor. Zırhlar çeşitlenmesine karşın 56 çeşit yeni model, gene de klan başla başla topa atacak. 35. seviye ve üstü için olanlar ve 55-60 seviye karakterler için olanlar bu anlamda. Tüm bunların dışında yapımcılar oyuncuların araya yüzüne de ilginç bir takım yeni şeyler parlatıyorlar. Araya yüzüne bir çok grafik araya yüzüne deniz geçip bunun yerine alternatifler üretmeye çalışıyorlar, fakat bu noktada daha bir çok şey yapım aşamasında olduğundan bir adım atamıyorlar. Araya yüzüne ilginç bir başka yenilik ise sizin çok enteresin bir özellik kullanmanızı sağlayacak. Buna şöyle bir örnek verelim. Üç yıl önce bir druid büyüsü yaptınız, bu büyüyle karıştırdığınız yaratığı "nuhu ben keşçiyim, yakalayabilirsen yakala" diyebileceksiniz.

Bu çok heyecanlı

Gene olarak baktığınızda Scars of Vellous ile Everquest dünyasına yepyeni bir soluk geliyor. Biz çok heyecanlandığımızı belirtmek için dışarıda bir çok yeni yaratık, yepyeni bölge er-

FİRMA KARNESİ



buyular ve şeyler gerçekten sırsızlanmamıza neden oldu. Özetle bu yeni serinin boyutlarının sınırlarıyla oranlı olacağını düşünüyorduk, ancak Vellous Dragonlarına ait gizemli şeylerin zihnimize canlandırmak bile bu oyundaki karakterlerimize yüklemek ve bir an önce levellerini yükseltmek için daha da yoğunlaşmaya başladı. Tıpkı Yüzüklerin Efendisinde olduğu gibi kişiye deniz çıkacağını bilemeden karanlık denizde grubumuzla klosturup sonunda Dwarf kralına karşısına dikilemek hanka bir duygu ve yüksek adrenalin demek. Antik kralın doastığı, üzerinde bir çok arızası mamis hazinenin de beklediği bir çok efsane'nin doğması yol açacak ve nittasız bile efsane yapacak expansion. Bizi sabırsızlandırıyor.

Burak Akmenek

Everquest: The Scars of Vellous

Yapım: Verant Interactive

Çıkış Tarihi: Aralık 5

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P166, 32MB, 3DEK, 8xCDROM, İnt. Bağ

İlk İzlenim: Çok heyecan verici

Bize Göre: Everquest arkasında Sony gibi bir dev barındıran dev gibi bir oyun. Verant Interactive ise bu yeni expansion ile beklentileri mizi tatmin edecek gibi görünüyor. Çünkü bir online oyunda biz hep bunu aramıştık! Keşfedilmemiş topraklar ve yepyeni yaratıklar ilk defa karşılaşıp onlarla başa çıkmaya çalışmak. Devasa şehirlere ilk defa ayak basmak vs. Tüm bunlar hari-ka! Aralık gelse de artık bir an önce oynamaya başlasak



OLİMPİYATLAR

Cem Şancı-Gökhan & Batu

Spor, kardeşlik ve anlayış. İnsancıl değerleri öne çıkartan Olimpiyat kavramının eski Yunanistanda, Olimpia şehrinde, eğlence olsun diye bir iki adamın, dairesel bir pistte koşuşturmasıyla başladığını biliyorsunuzdur sanırım. Yunanistan'da bir gelenek haline gelen bu spor aktivitesi 1900'lü yılların başında uluslararası bir kimlik kazanıp, bünyesine pek çok spor dalını da katarak bu günkü, bildiğimiz Olimpiyat haline dönüştü.

Pek çoğumuz küçüklüğümüzde, televizyonlardan Olimpiyatları canlı olarak seyrederiz, orada medalya alan sporcuları perçin koyduk, kasedimiz, sokaklarda arkadaşlarımızla sporcuları taklit ettik, şampiyonların isimlerini aldık, gerçek isimlerimizin önüne.

Bilgisayar oyunları ise, olimpiyat merakımıza başka bir heyecan kattı. "Bilgisayar oyunları" dediğimizden her birimiz en az bir tane oyun bilgisayarımızda vardı.

Olimpiyat oyunları, diğer her dört sanatsal türden bir bilgisayar oyunu olarak kabul edilebilir. Olimpiyat oyunları, çoğumuz, televizyonda bir Olimpiyat müsabakasını seyrederdik.

Bu oyunların, bilgisayar oyunları oynanışa müsait olması, 50'li yılların sonlarında Multiplayer kavramının ortaya çıkmasıyla mediyasyonu düşündükçe, oyunların oynanışını çekmesi için yeterli değildi.

Bu yazımızda, olimpiyat oyunları ile bilgisayar oyunları arasındaki ilişkiyi biraz daha detaylı olarak değinip, geçmişteki olimpiyatları biraz nostalji yaratmaya, bilmeyenlere biraz bilgi vererek ders vermeye çalışacağız.

Özellikle, daha önce Commodore 64'de çalışan bir olimpiyat oyununun ekran resimlerini görmüş olsanız ve bilgisayar oyunlarının Lara Croft ile başladığını düşünüyorsanız sizin için bu genç bir deneyim olacak, bu sayfanın sonunda saklı olanlar.





We may sing of no contest greater than Olympia,
No water is the most precious of all the elements,
Just as gold is the most valuable of all goods,
And as the sun shines brighter than any other star,
So Olympia, putting all other games into the shade.
1st Olympian Ode, Pindar

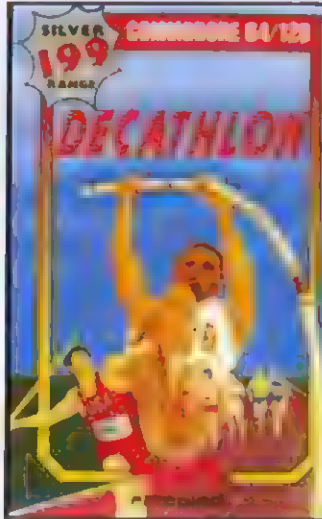
İçinden daha büyük bir yarışmanın serikisini hiç söylemeyeceğiz; cüm-
le suyun en gelişmiş element, altının en değerli madde ve güneşin en
yıldız olması gibi Olympia da diğer tüm oyunları gölgesi altına alarak
ayrıştırıyor.



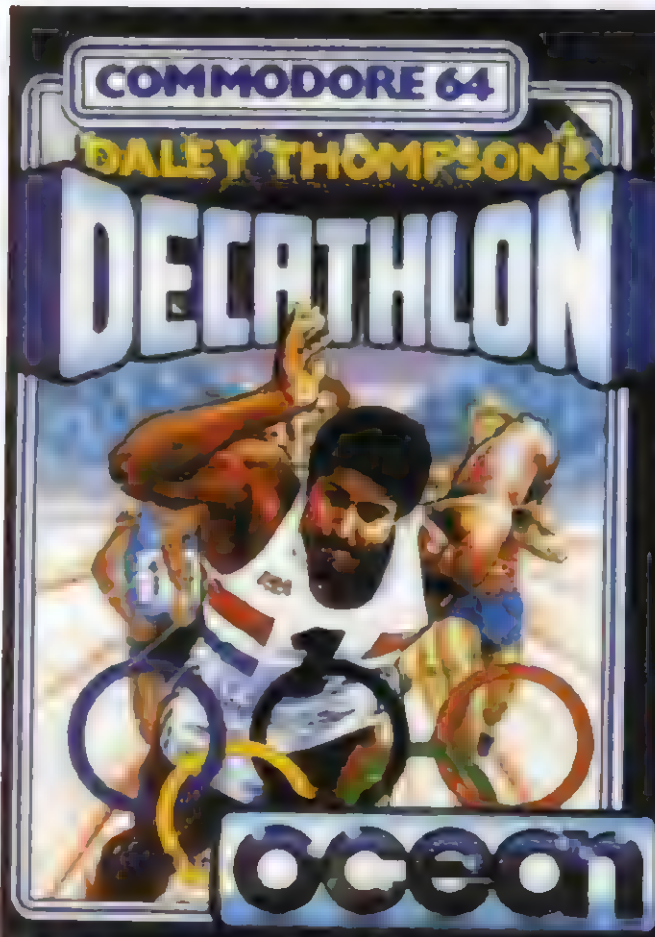
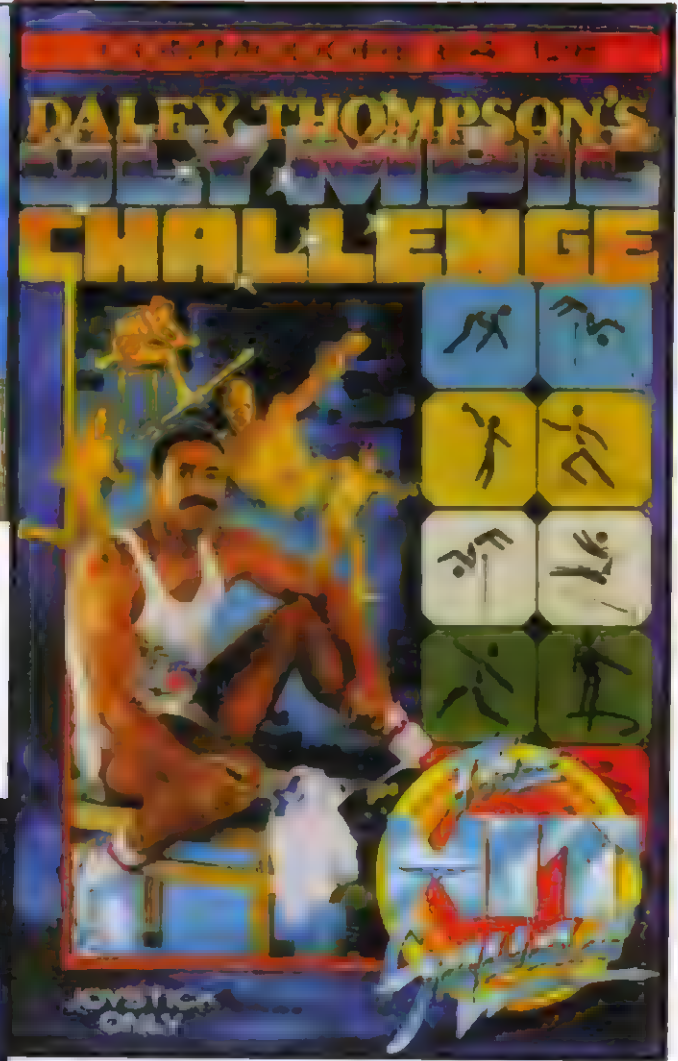
OLİMPİYATLAR VE SANAL DÜNYA

Hangi sıvı zekadan çıktı fıkrı bilmiyorum ama o her kimsede asla M O

776 yılında Yunanistan'ın Olympia kentinde Zeus onuruna düzenlenen ve yaz gündönümünü izleyen yeni ayda yapılan, sadece 192 m'lik stat koşusundan oluşan şenlik fikrini ortaya attığında gerçek bir tarih yazmak üzere olduğunu ve insanlık tarihinin geri kalan spor yaşantısını derinden etkileyeceğini tahmin edemezdi. Bu stat koşusu fikri hernalde zamanının imparatorunun hoşuna gitmiş olamaz. Kırbı dakika Yunanistan'da o zamanlar galiba şehir devletler vardı ve demokrasiyle yönetilirdi, ama emin değilim. Kısa bir zaman içerisinde (bir kaç yüzyıl kadar) daha bir çok spor dalı (özellikle pentatlon (uzun atlama, güreş, kısa mesafe koşusu, disk ve cirit atma)) büyük bir hızla bu olimpiyatlarda yerini aldı. Her geçen gün daha



fazla ukenin katıldığı olimpiyatlar ise 25 Kasım 1892'de Fransız Pierre de Coubertin adlı Baron'un modern olimpiyatları düzenleme fikri ve onens sayesinde çok daha çağdaş, resmi ve gelenekselleşecek bir hal alarak günümüze kadar son surat geldi.



1896 Atina-->2008 İstanbul?

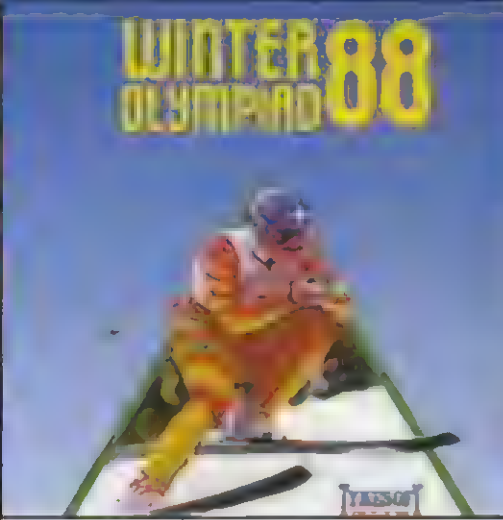
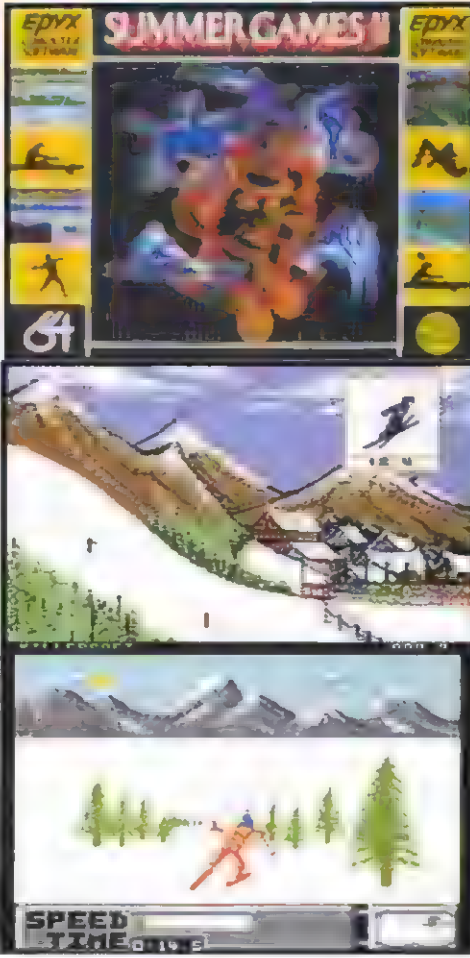
Gerçek dünyadaki herşey kopya etmeye mahkum olan sanal dünyamız ve en büyük eğlence kaynağımız bilgisayar oyunları ise hani çok uzun zamandır olimpiyatları konu alıyor

Coodok eskiden 1980'lerin başında Commodore 64 oyun dünyasının en baba mak nesniyken (şimdi bile kimse laf söyleyemez C64'e), biz elimizde tornavido teybim zın başında kafa ayar programlarıyla uğraşır, "load" yazıp "return" basar iken Epyx diye





46



cekt. Winter Olympiad adlı oyun ne yazık ki üç sene önceki benzerinden çok da büyük bir gelişim içinde olmayacaktı. Bu yıldan sonra yavaş yavaş Commodore popülerliğini yitirecek ve Amiga, daha sonra da PC,

ki, surf, kayak gibi). Sonraki zamanlarda piyasaya çıkan en ilginç oyunlardan biri de caveman oldu. Caveman mağara dönemi olimpiyatlarını konu alan epey şöpar bir oyundu. Çekiç yerine saçından fırlatılan hatunlarla 100 metre yer ne sizi kovalayan kaplardan kaçmalarla, boks yerine kağıt sopa ile rakibinizin kafasını kirmalarla dolu şipşirin tatlılık bir oyundu.

Takvimimiz 1996 yılını gösterdiğinde Atlanta'dan tüm dünya yı ağırlamaya hazır anıyordu. Bilgisayarlar ise olimpiyat adına ikinci tane isim göze çarpıyordu. Bin Interactive Magic'in yaptığı Bruce Jenner's World Class Decathlon'ı, diğeri de hepimizin göz ağırsı biricik Heroes of the Might & Magic'in yapımcısı 3DO'nun hazırladığı 3DO Games

Decathlon'ı. 3DO'nun Decathlon'ı tüm klasik olimpiyat oyunlarındaki sağ-sol olayını kullandığından ve oyuncuya verecek ekstra özellikler olmadığından sakat doğmuş kısa bir süreliğine eğlence olarak oynanabilecek bir oyundu. Bruce Jenner ise daha farklı bir teknik kullanıyordu, ama bir süre mouse'un sol tusuna basmaktan ibaret olan bu teknik sağ-sol'dan da bayk ve sıkıcıydı. Yetersiz grafik ve ses de beraberinde gelince kaçınılmaz son olarak saksım zın altındaki yerini aldı.

Ve en sonunda 20 yılın son yılını Seul'de ve bilgisayarlarımızda iki yeni oyunun gelişimi kutluyoruz. Her geçen sayfa arada bu iki oyunu toplam 5 sayfada incelemişken burada konuşmanın gereksiz olduğunu düşünüyorum.

ama yine de Sydney 2000'deki bu ke-puan o-ayına dikkatinizi çekmek istiyorum

Sonsuz sonun sonlu sonsuzluğu

Sonuç itibarıyla Level halkı en başından bu yana baktığımızda toplam 18 senede olimpiyat oyunlarında gerek grafik, gerek ses ve animasyon olarak (çok doğal olarak) devasa boyutlarda değişim görüyoruz. Özellikle 3D ekran kartları ve motion picture tekniği gerçekliği maksimum çıkarttı. Ama koca 18 sene oyunun açısından neredeyse hiç bir yenilik katmadı. Olan en büyük değişiklik, joystickü sağa-sola sallamak yerine sağ ve sol ok tuşlarını kullanmak oldu. Gerisi ise sadece çok güzel hazırlanmış maskelerden oluşan 18 senelik bir süs-estirimi. Ama yine de ne olursa olsun eğlenceli, kışkırtıcı ve çekici. İnsanlığın ruhunu yüzyıllar önce bir daha hiç geri dondurmecesine Yarış Tanrıları na sattığın ve hayattaki en büyük zevklerini rakiplerine bir kaç saniye fark atmak olduğunu öğrendiğin düşünürsek, bu oyunlar ya da sanal bağışıklık ar gelecek bir kaç yüzyıl daha bu satılarda do-aşacak gibi görünüyor.

Tanınmış bir atletin 100 m yarışında 9.58 sn yaparak dünya rekorunu kırdığı anda hissettiği manevi tatminin eksik etmesin

Gökhan & Batu

lar geçmeye başlayacaktı. Hala C64 formatında olan Summer Olympiad, Tyresoft diye bir firmadan gelecekti ve ekti ekti bir kapağı olmasına rağmen oyun kesinlikle bir klasik olamayacaktı. Aynı yıl Daley Thompson's Olympic Challenge, Ocean'dan gelecekti ve oyun sadece 7 tane deka-ton alanı içermesine rağmen, artık grafikler gelişmeye başlamış olacaktı. Adamların suratları, hatta bıyıkları ve kasları belirgin olmaya başlayacaktı, ki bu ise gerçekleri gelişim demekti. O yıl Tyresoft 3 yıl aradan sonra piyasaya bir tane daha bir kiş olimpiyat oyunu süre-

cekti. Winter Olympiad adlı oyun ne yazık ki üç sene önceki benzerinden çok da büyük bir gelişim içinde olmayacaktı. Bu yıldan sonra yavaş yavaş Commodore popülerliğini yitirecek ve Amiga, daha sonra da PC,

Sanal rekorlar, kas yapan işaret ve orta parmaklar

1990 yılına doğru, Epyx artık epey tecrübeli olarak PC oyunlarının yakından takip edenlerin bileceği California Games I&II'yi piyasaya sürdü. O ana kadar denemiş tüm oyunlardan farklı olarak California Games olimpiyat tan çok yazın kumsalda veya denizde denenecek hepimizin bildiği bazı klasik eğlencelen kapsıyordu (jetski,





Basketbol Oyunları

Dünyada futboldan sonra en popüler spor olan basketbol, bilgisayar oyunlarında da futboldan sonra ikinciliği elinde bulunduruyor.



Açıkçası basketbol oyunları varklarını teknolojik gelişmeye borçlular. Evet bütün oyunlar aslında bilgisayar teknolojisi sayesinde önümüzde ama basketbol oyunları son beş senedeki grafik teknolojisi sayesinde hayat buldular. C64 dönemlerinde futbol ve meşajerik oyunların istemediğimiz kadar bu kadar, basketbol oyunu aradınız mı bir tane bulamazdınız. Bulsanız da doğru düzgün oynayamazdınız.

Devre arası

Son beş senede ne oldu peki? Grafik teknolojisi artık başını çıkardı, akıllı bir firma, EA, Amerika'daki basketbol sevgisini kara döndürmenin bir yolunu bu du ve profesyonel Amerika Basketbol Ligi NBA'nın haklarını satın alarak bu ligdeki tüm takımları ve takımlardaki tüm oyuncuların hem isimlerini hem görüntülerini

kullanarak, o ana dek yapamıyş en güzel görüntüde basketbol oyununu yapmayı başardı. Elbette, bu oyundan Amerika da çok fazla satması bekleniyordu, beklediği ilgiyi de gördü ama diğer ülkelerde de başarılı bir satış grafiği yaka adı. EA dışında bir firmanın basketbol oyunu yapmıyor olması, bu oyunların sevilmiyor olduğu anlamına gelmiyor. Ama firmalar hakkı olarak bir oyun geliştirmeye başlamadan önce hesaplar yapmak zorundalar. NBA'nın hakları EA elindeyken, başka bir firma NBA ve o ligdeki takımlar ve oyuncular hakkında oyun yapamayacağını bilmektedir. Dolayısıyla EA'yı konu almayacak bir basketbol oyunu da Amerika da satmayacaktır. EA'nın NBA oyunları ile tüm dünyada başa çıkabilecek bir oyunun yapılmış ise çok büyük bir bütçe gerektirecek ancak oyunun dünyadaki satışlarının bu bütçe karşılama masası da sürpriz olmayacaktır. Çünkü basketbol oyunlarının en çok satıldığı ülke Amerika'dır ama burada yine cumenin basına do

nuyoruz. Amerika hakkı büyük olasılıkla NBA'ı konu almayan bir basketbol oyununa ilgisiz göstermeyecektir. Dolayısıyla bu düşünce daha düşünce aşamasında flâs etmeye mahkûm kalmaktadır.

Ancak EA'nın NBA oyunları da basketbol severlerin baskı bir oyun aramasını

gerektirmeyecek düzeyde görünmektedir.

İlk oyun çıktığında insanların gözlerindeki hayranlığa şahit olabiliyorsunuz. Tüm takımla ve tüm gerçek oyuncular, gerçek stiller ile oyunda yer alıyordu. Gerçek yüzler çok iyi seçiliyordu ama ekranda gördüğünüz sanal oyuncular, ligde oynayan gerçek oyuncuları fazlasıyla animatörlerdi. Bu çok iyi bir başarıydı ve EA devamını getirdi. Artık NBA oyunlarında, oyuncular neredeyse sıratlarındaki sıratlara kadar bilgisayar oyununun içinde yer alıyor ve insanlar hayran oldukları efsanevi basketbolcularla aynı sahada top koşturmuş gibi hissediyorlar kendilerini.

30 saniye

Tabii ki elbette, geçen beş altı yıl içinde oyundaki bilgisayar kontrollü oyuncuların yapay zekalarının, oynanışının ne kadar geliştiğini tahmin edebiliyorsunuzdur.

NBA oyunlarının bir özelliği ise, NBA ligindeki gerçek eğlenciyi, bilgisayar ekranlarına taşıyabilmeleri olması. Yani, bu oyunlar takımı seçme maç geçiş turu oyunları olmadıkları için belki de bu kadar çok sevildi

ler. Maç öncesinde röportajlar, sonuçların, şovmenlerin sakla banıkları, devre ara arındaki ponpon kızların şovları, seyircilerin gürültüleri tezahüratları, oyuncuların ufak şovları... her şey ama her şey, sizi monitörün dediği de TV ekranının karşısında oturduğunuzda inanarak inandırmak için yapılmış bir kumpas gibi durduğundan, basketbola tapan Amerika halkı, haklı olarak, bu oyunlara desteğini sürdürüyor.

Turnike

Sydney Olimpiyatları'nı TV den izlerken ise, basketbol konusuna da en çok ilgiyi çeken bayanlar oldu. Bayan takımların basketbol müsabakaları büyük bir coşku içinde izlenirken, düşünmeden edemedim, "kadınlar, basketbolu da erkeklerin einden çalışıyorlar."

Kardeşlik, dostluk, banıştı, cartı çıktı gibi duyguları öne çıkartan Olimpiyatları hakkındaki bir yazıda bunlardan bahsettiğim için yıllar sonra pişmanlık duyuyum bilmeyorum ama bu gün basketbol, yarın ata sporumuz gureş derken hanımlar hayabın her alanında bizi safdışı bırakıp bir de genetik bilim sayesinde üreme problemini çözdüler mi hiçbir işe yaramayan çöpe atılsın canlılar yapacaklar belki de bizler... Soylemedi demeyin. Ama yine de... Sayfayı çevirin...





Olimpiyatlar ve Futbol

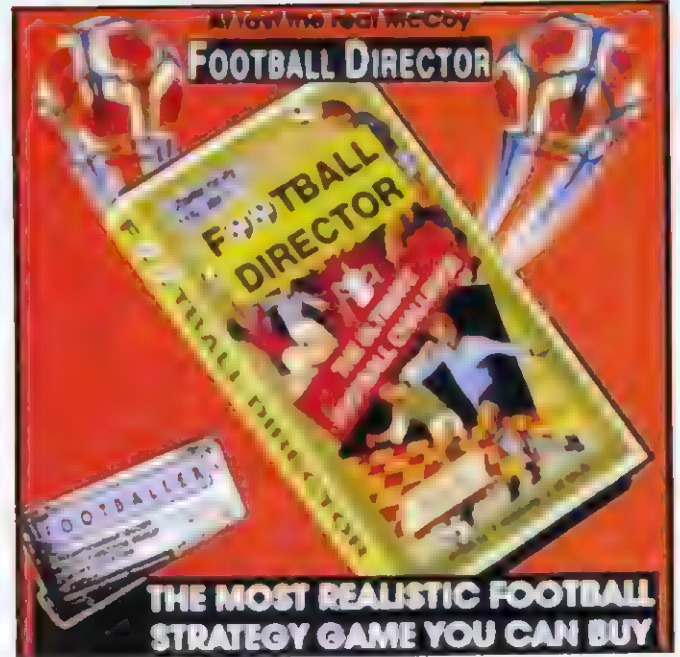
Gol atarsın, baklondaki çocuk ölü; atamazsın, statdaki seyirci bıçaklanır.

Olimpiyatlarda görmeye alışık olmasak da, bıçkı sayarda spor oyunları denince akla ilk gelen tür Futbol oyunları oluyor. Gerçi Amerikalılar için bu, seçenek basketbol veya beysbol ya da rugby olarak değişebilir ama biz eski dünyalar için spor denince akla ilk gelen sıkıca Futbol olmaktadır. Gerçekten defasında tekrarlamağa tahdimizde tıy da bitmiş bu radaki "bitti" fiili yetismek anlamında kullanılır. Yani dilimizde tıy yetisti demek ister bu deyim. Çünkü zaten tıysız bir organdır ve e bette zaten o nıyan bir şeyin bitmes mümkün değildir. (haksız mıyım?) futbol, basketbol, hentbol, su topu veya beysbol ya da Amerikan futbolu aslında spor değildir. Sadece spor oyunlarıdır. Yani sporcuların kendi aralarında oynadıkları, halkın da izlemek için para ödediği "oyun"lardır bunlar. Spor ise fiziksel efor gerektiren ve sonunda "kazanma" veya "kaybetme" sarı tıasın ayan aktivitedir. Yani kostuğunuz zaman

spor yaparsınız, ama diğer sporcularla birlikte bir yarışa katılıp, birincilik için kostuğunuz zaman bir "spor oyununa" katılmış olursunuz. Bir müsabakaya girmiş ve spor aktiviteniz sonucunda kazandığınız deneyimi başarıya dönüştürmek için yarışmış olursunuz. İşte Olimpiyatlar da bu mantık üzerine kurulu bir organizasyondur. Dünyanın her tarafındaki sporcuların, dört yıl boyunca kendilerini geliştirmelerinin ardından, çalımlarını diğer sporcu arkadaşları ile paylaşmaları, yani yarışma için düşünmüş bir organizasyondur.

Olimpiyatlar

Tabiri aslında yukarıda saydığımız tüm nedenler koca bir fısıfı so'dur. Herkes bilir ki Olimpiyatlar çok önemli bir turizm, tanıtım ve gelir kaynağıdır. Olimpiyatların düzenlendiği şehir, hem ait yapı bakımından, hem tanıtım bakımından, dolayısıyla maddi bakımdan zengin olur. Yani dünya üzerindeki her ülke Olimpiyatların kendilerini gösterme için en

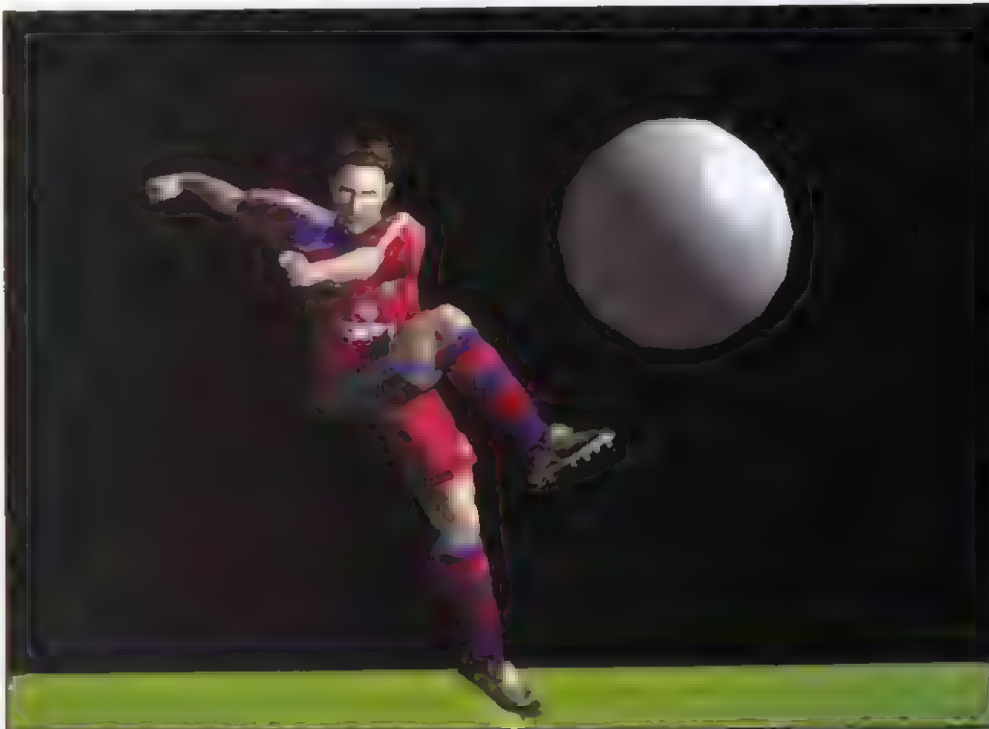


atar. Sadece Olimpiyat oyunları değil, Futbol Şampiyonası için de geçerlidir bu.

Spor

Fazla kurnaz olduklarını sanan şu dünyanın başına bela, kendini

beğenmiş, canlar sıkınca çevrelerinin gemilerini batırıp Pasifikte nükleer bomba patlatıp dünyada depremlere neden olan Fransızların en son futbol turnuvasında yapıklarını hatırlamayan yoktur sanırım. Futbol Şampiyonası nedeniyle ülkelerine gelen turistlerin o abildığınce çok para harcaması ve Fransa'nın her yerindeki insanlar bu harcamalardan o abildığınce çok yararlandırılabilmek için madanî ulkenin her yerine yaymışlardı ve seyirciler mağazaları seyredebilmek için Fransız Ulaşım firmalarına bir servet ödemek zorunda kalmışlardı. Tabii uzun yolculukların sonunda yorulan turistlerin Fransa'nın her yerindeki kafe ve restoranlara, otelelere ödedikleri yüz milyonlarca doları saymıyoruz bile. Görüldüğü üzere, kardeşlik ve barış naraları altında yapılan bu organizasyonlar, böyle dünyanın başına bela olmuş sivri zekâ tiplelerinin ne geçince gerçek bir soygun haline dönüşebiliyor. Sattır arasında hemen belirtmek istiyorum ki, Olimpiyatlar Türkiye'de yapıldığında dileğe vereceğim ve Fransa takımının müsabakalarının her birini ülkenin ayrı bir yerine konulmasını isteyeceğim. Aleli





KAPAK KONUSU



yordum. Yani al bir n vur dğer ne Bu Fransızlara ve İngiltere olan "gıcığı" o yıllardan kalmadır. Bir Türk oyuncusu olarak, Türkiye Millî takımının başına geçerek takım idareci denar q bir koşturtup çalıştırıyor, adam ediyordum ama şu Fransız ve İngilizlerin zuppe kalecilerini geçip de bir gol atamıyordum. Çünkü oyun piyasasını işgal etmiş olan İngiliz ve Fransız programlar, oyunlarda İngiliz ve Fransız oyuncuların bütün yetenek puanlarını hep diğer ülkelerin oyuncularından daha fazla tutuyorlardı. Yani bizim takımın kalecisi Turgay (Sener) in yetenek puanı 50-55 arasında kabul edilirken İngiliz millî takımın kalecisi 85-90 arasında yetenek puanlarına sahip olardı. Fransızlar ise daha da utanmazlardı. Fransız millî takımında yetenekler 98 den aşağı olan bir adam bile yoktu. Daha çarpıcı örnekler vereyim, bunu çok iyi hatırlıyorum, Fransızların adı san duyulmamış uçuk futbolcularının bile yetenekleri 90 anı üzerindeydi. Ridvan (Şeytan Dilmeni) Tanju (Coack) çin bu puanlar 60 nuzenne zor çıkardı. Oysa yıllar sonra tüm dünya kabul etti ki Tanju ve Ridvan dünyanın en iyi oyuncularından kişiydi. Ama biz eski oyuncular çoktan kanser olmuştuk bir kere. Kendinizi yerimize koyun, takımınız Ridvan almışsınız, Tanjuyu almışsınız, Hatta günümüz oyuncularından Hakan'ı, Alpay'ı, Emreyi koymuşsunuz takıma ve zipçık Fransızların dandix Parissencemen takımı ile eşleşip maça çıkıyorsunuz dıyelim. Ekranında maça ilgili yazımları bir gözden geçirelim şimdi.

Ridvan topu aldı, orta sahayı geçiyor, oooo da ne? 13 yaşında ki Filip topu Ridvan dan aldı, Tanju nun bacak arasından geçen uzun bir sat ve top kaleciyle birlik te agarı yrtıp seyircilere ulaştı. Şu anda, Türk kalecisi Turgayı hastaneye götürmek için ambulanslar sahayı giriyor. Maça üç dakika ara verildi. Skor 27-0.

Daha fazla sozu uzatmak istemiyorum. Biz böyle acı arçektik. İste ama artık piyasada nspeten daha mantıklı oyunlar var ve Türk oyuncular da takımlarını yönetmekten zevk alıyorkı. Değeri bilelim.

gimnastik dalında yarışan Fransızlar İstanbul Ataköy'deki spor salonunda, halter de yarışan Fransız sporcular Gaziantep'teki yeni stadyumda gerçekleştiren müsabakalarını. Böylece İstanbul Gaziantep'te Adana, Samsun, Zmir, Ağrı, Kayseri ve Van arasındaki trafikte sık sık çin bakışlı Fransız dostlarımıza rastayabiliriz umalım.

Kardeşlik

Büyük sayar oyunlarında Futbol. Bilgisayar oyunları için futbol oyunları kesin bir çizgiyle ikiye ayrılmaktadır. Hepinizin bildiği üzere, Menajerlik ve Saha oyunları. Yani bir takımın sadece menajerlik ve yönetim kisi ile ilgili olduğunuz menajerlik oyunları gerçek anlamda bir strateji oyunu iken, saha oyunlarında dikkatli odak

amanız gereken en önemli şey sahadaki koşuşturmacadır. Topu nereye paslayacağınız, şutu kalenin hangi köşesine çekeceğiniz gibi ayrıntıardan bahsediyoruz. Son yıllarda grafik teknolojisiindeki gelişmeler sayesinde bu tür bilmeyen futbol hayranı olmadığınızı eminiz.

Menajerlik oyunlarında ise senadaki maç kismi, oyuncuları tarafından otomatik olarak gerçekleştirilmekte, hatta çoğu zaman maç seyretmeye bile gerek kalmadan finiş tusuna basarak sonuca ulaşmak isteyebletmeniz. Neredeyse yirmi yılı bulduğu için şimdi ismi ni dahi yanlış hatırlıyor olabileceğinizi bildiğimiz bu futbol oyunu da bu tür bir menajerlik oyunudur (Tactical Manager mı, Futbol Manager mı, yoksa Premier Manager mı neydi?). Zaman

manın, şimdi adını bile doğru düzgün hatırlamadığım Sinclair, Amstrad, IBM markalı en içi yazılan oyunlardı. İlk dönemlerde C64 için de bir versiyonu çinca habermiz olmuştuk ve söz konusu oyun sanırım o zamana kadar en fazla satılan oyun unvanını kazanmıştı (dünya çapında bir milyondan fazla satılmış oluyorsa). Yirmi yılı oldu diyorum ya, nerayındı hatırlamamı nasıl beklersiniz?)

Centilmenlik ve Fransız PÖH!

Menajerlik oyunlarını daha doğrusu oyununu o zaman sadece bir tane vardı bu kadar unlu ve popüler yapan, hani hep duyduğumuz ya da soyduğumuz o cümle ile açıklanabilen bir nedendir. Ben bu takımın başında olucaktım, var yaa! "

İnsanlar sonunda, yıllarca hayallerini kurdukları bu rüyaların büyük sayar ekranında da olsa gerçekleştirme fırsatı bulmuşlardı ve menajerlik oyunları hızla yayılmaya başlamıştı. İnsanlar M'Chelsea Platin' gol attığında coşuyor, Pele çalım atıp topu kaleye soktuğu zaman alkış tutuyorlardı. Ama dikkatim çeken ki nokta dimişti bu esamada. Menajerlik oyunları hep Futbol için hazırlanıyordu ve bu oyunların içinde en güçlü takım hep Fransa ve İngiltere olur-



Ayın Meraklı Okuyucusu

Level Editörleri Sporla Uğraşılır mı?



Batu

Oldum olası yuzmeden büyük keyif almış mıdır (4 yaşında belime nalatı bağ ayıp tekmeden sallandıran Sulhi Abi sağo sun) Bir de kürek takımında geçirdiğim yazı unutamam (onda da sinir arım z sonuna kadar zorlayan Fatih Hoca sağo sun). Cey ye yüzeyini çok sevdiğim sayın altın keşfetmek kaldı. Be ki bugün o da olur...



Sinan

Spor mu? Şaka yap yor olmalısınız. Bir gün sizde askerlik yapıpda görün sporun has nı. Güneş altında 4 saat kıpırdamadan nabet tutmak, tam teçhizatla 5 kilometre koşmak, eli şınav dömek k... Futbol muş, basketmiş heps boş. Sporun en gerçeği ni, en güzel ni burada biz yapıyoruz. Bu arada Şafak 45. Bir buçuk ay sonra aranızdayım



Onur

Birçok spor da ıyla azar azar da olsa uğraştım. Fakat belli bir spor dalında yoğun aşmadım. Spor yapmaya fırsatım olmadı. İçin kalın sayılabilecek bir vücudum var. Aslında niperaktı fıldırğum ve çok hareket ettiğim yönünde söylentiler var. İnkâr etmiyorum. Yine de donanımcı dediğin kalmı olma lı. Kart sokup takmak bayağı kas yapıyor



Emin

Sporun her da ıyla ilgilenirim. Futbol dalında morukları m Kick-Boxing dalında kırıkarım, Motorsporları da mda tonia trafik cezam ve çocuk uğumda ağaçlara tırmanıp meyva çalma dalında da çamurdan madalyalar m var. Konso sporlarında ise ayak kalma ve e llerde nasır üretme rekorlarına sahibim. Zeki, çevik ve anlaklı ym.



Burak

Spor mu dediniz? İste o benim. İlkokuldayken serbest yüzmede 200 kı ş arasında beşinci lik, ortaokulda yüksek atlama da birincilik, lisede ve sonrasında süren hentbol kariyeri. . Dانا sayayım mı? Bu arada devamlı olarak amateörce bodybuilding yaptım. Siz yarışmada sonlarda olduğuma bakmayın. Güveni de taşımaya kalkınca böyle oldu



Gökhan

Profesyonel olarak hiçbir spor k smet o mazken arkadaşadaş çapında ne ş olsa yaparım ab tarzında joker oyuncuyumdur. Basketbol, voleybol, futbol ve masa tenisi en sevdiklerimdir. Arada tekvandoya takıldığımız, kulaç attığımız ya da doğa sporu namına Batu ya hadi kampa g delim diye iutturduğumuz olr (genelde gitmeyiz ama, hadi neyse (yanlış anlamayın Batu'nun suçu değil bu)).



Serpil

Kanraman Türk m letinin genç bir evladı olarak, be ki de herhangi bir sporda dünya çapında bir isim haline gelmek için ya gıreş yapmalı ya da ha ter kaldırmalıyım ama ikisi de beni çok aşan şeyler. Öte taraftan çok sevdiğim halde, asla basketbolda olabilecek kadar uzun bir boyum olmadı. Koşma şinin heyecansız, yüksek atamanın tehlikeli olduğuna düşünüyorum.



Güven

Aslında spor yapmak isteyip de zaman bulamayanlardayım. Bir ara bisikletler konusunda nevesliydim; hatta güzel bir yarış bisikletim vardı. Ama daha sonra bisikletim çamı ve benim maraton ara katılma nevesim de kumsağım da kadı. Şu an düzenli olarak koşuyorum ve Eurosport'taki bisiklet yarışlarını gözyaşları eşliğinde izliyorum. İki yakamı bir araya getirebilirsem, belki tekrar bir tane daha Bianchi alırım



Tuğbek

Sporla aram da ma iy olmuş. Lise ve orta okul yıllarında Beden dersinde konujimnastik oldu mu bütün sınıf çevremde top anır yapacağım akıllamaz hareketler izlerdi. Mele bir düz takia atışım vardı k sormayın. Minderin üzerinde sekiz salto, üç parende atıktan sonra yuvarlanarak girdiğim yerden çıkar bütün sınıfı kankanaya boğardım. Hiç unutmam bir kere basket maçında sayı yapmıştım da beni 3 saat sırtlarında taşımış aradı



En hüznü baharın ortasına geldik. En üzücü ölümler, en yıkıcı ayrılmalar hep bu dönemde yaşanır ama unutmayın bizi bekleyen başka mevsimler de var. Yine de bizler insanlığın diğer kısmına göre biraz daha

şanslıyız çünkü, geçmek bilmeyen zamanı kolayca ileri sarmamıza yardım eden bir zaman makinemiz, bilgisayarımız ve oyunlarımız var. Hiçbir dert, hiçbir acı, hiçbir keder bizi Homeworld oynamaktan alıkoyamaz, hiçbir sevgili Sydney 2000'de dereceler almamızı engelleyemez. Biz çok sonbaharlar atlattık. Bunu da atlattırız.

Almipval atei, min all dda, þær dattast
 þetta, þar mætti þetta þetta dattast
 þetta, þetta þetta þetta þetta þetta þetta
 þetta þetta þetta þetta þetta þetta þetta



bu cümle, gümüşe Star Trek ve Star Wars
eventide olan dizayn eden yazarların
herbiri için kapsamlı yapıldığı anlamına
gelir.



Homeworld is a gorgeous, packed, vibrant world
designed by the great Vammi boys of the
VeniGemini.com duomania of the 1990s
and the 2000s.



başvuru olarını ve bu tür araştırmalar için
bu yayın başlığının altına da yazmadan önce
okuyanlar için programlar için de bir
bu türden çalışmalar



Yazarın bu görüşüne ilave olarak, Wachsman'ın görüşüne katılmayanlar, çoğunlukla gençler, aynı zamanda, daha eğitilmiş, upper middle sınıf, kadınlar, öğrenciler, öğretmenler ve profesyoneller olarak tanımlanabilir.



Bu ayki kime gimsizai orana sudat, zsoo
kasta basari me gozunde. Spo catti
merik zorluk dani cari, "m yapom,
la para kazanimay bil, or di



Başlı başına içinde var olan her şeyi o ana kadar
gerek, ama kimin için? Kimin için? Kimin için?
Ama, ama! Çamurda giderim! Çamurda!
İstiyorum! İstiyorum! İstiyorum!



Kejadian ini menunjukkan bahwa "tanggung jawab" dalam "Antropologi" bukanlah masalah yang bisa dikatakan sebagai "tanggung jawab" yang hanya ada pada diri individu. Hal ini menunjukkan bahwa "tanggung jawab" adalah tanggung jawab yang ada pada diri individu, tetapi juga tanggung jawab yang ada pada diri masyarakat.



İlgili bir zoom toplantısı yapıldı ve belirlenen salgın raporları ile ilgili meclis üyelerimizdeki görüşler tartışıldı. Ayrıca belirlenen raporlar da okutuldu.





SYDNEY 2000

Spor

Yapım/Dağıtım: Eldos

Tür: Spor

Bilgi için: www.olympicvideogames.com

Eskiden, çok eskiden kralıklar için önemli tek oyunun sınır genişletmek olduğu, bir kaç karış toprak için binlerce insanın hunharca katledildiği, toplumlar arası iletişimin kuvvetli olmadığı ve insanlığın dünyanın uç kıtadan oluştuğunu düşündüğü zamanlarda tüm milletlerin, ırkların birleştiği ve sınırların silindiği sadece tek bir an vardı. Nice karanlık çağlar geçip ayakta kalmayı başarmış yegane insanlık miraslarından olan bu eşsiz faaliyet tabii ki olimpiyatları. Yüzlerce yıldır nice milleti, coşkuyu, hüznü ve heyecanı bir kaç haftaya sığdıran bu geleneksel olay, artık sanal ekranımızda da hep hayalinde olimpiyatlarda derece yapmayı istemiş herkesin tüm arzularına yanıt verebilecek şekilde hazır olacak. Çünkü Eldos, Sydney2000'i gerçek olimpiyatlara aşağı yukarı aynı tarihte çıkardı, ve bu oyun siz bunları okuduğunuz sırada bitmek üzere ya da bitmiş olan olimpiyatların coşkusunu neredeyse birebir ama tabii ki çok daha kısıtlı bir kopyası olarak devam ettirecek.

Sydney 2000 ilk bakışta güzel, etkileyici ve gerçekçi. Daha sonraki bakışlarında ise kısır, sakat biraz sıkıcı ve baygın. Ama sonraki dünya ligi ve re-

kor denemeleriyle ilginç ve sürükleyici. Ne olursa olsun en son oynadığım (yaklaşık 8-9 sene önce) Decatlon ve Summer Games'ten çok daha iyi (neden acaba?) Bayanlar baylar işte sizi tüm ince noktalarıyla her bitine kadar açıklanmış olimpiyatların son oykusü:

Oyuna girdiğinizde karşınıza gerçek olimpiyatlardan kesitler sunan bir film-demo'yla karşılaşacaksınız. Mustafa Sandal'a (!) başlayan demo oyun boyunca oynayacağınız 12 daldak bazı görüntüleri (içlerinde Naim Süleymanoğlu'nun sevinç hareketleri de var) gösteriyor. Sonra da ana menüye çıkıyorsunuz. Şinik arkadaşlar, bilmiyorum kaçınız C64 zamanından, ve kaçınız C64'un meşhur olimpiyat oyunlarının tadına baktı, ama bakanların unutmamasına imkan yok ki, o oyunlarda başarılı olmak tek bir hareketten geçiyordu. Joystiği en hızlı, seri ve ritmik şekilde sağa-sola sallamak! Açıkçası aradan belki bir dalya geçmiştir ama çok şey değişmemiş. Alın Dekatlon'a süper bir makyaj yapın, allayın pullayın, olsun size Sydney2000. Zaten bir spor oyununun stiline değişmesini beklemeye-

yüzüyor, yüksek-üç adım atıyor ve dana bilimum şey yapıyorsunuz, ama inanın aslında yaptığınız sadece sağ ve sol yapmak olacak, o kadar. Bu iyi mi? Aslında hayır. Ama Eldos da bunu fark etmiş olmalı ki, oyunu renklendirmek için ve canlı, dinamik tutmak, insanları hırslandırmak içinden elinden geleni yapmış. Bu güzellikleri ayrıca sizlerle yazının ilerleyen paragraflarında inceleyeceğiz, ama önce oyunu daha yakından tanıyalım

Olayım Bir At

Ana menüye geçince karşınıza bir kaç seçenek çıkacak. Bunlardan ilki Arcade'dir. Arcade'de options bölümünden ayarladığınız zorluk seviyesinde ve belirlediğiniz alanlarda oynarsınız (eğer hiç bir şey ayarlamazsanız tüm alanlarda oynarsınız). Coaching'de sadece bir alanda ve yalnız oynarsınız, ve daha sonra aynı araba yarışlarındaki ghost car gibi kendi gölgenize karşı yarışsınız (bir nevi pratik alanı). Olympics'de ise seçtiğiniz bir takımı yavaş yavaş yükseltmeye çalışırsınız. Şöyle ki seçtiğiniz ülkenin sporcuları olabileceğinin en kuvvetsiz halindedir. Ekranda göreceğiniz gibi bin moral olmak üzere her sporcunun 4 tane özelliği var. Bunları jimnastik salonunda belli hareketler yaparak artırabilirsiniz. Yapmanız gereken her hareketin anlatımı hareketi başlamadan önce ekranda gözükecektir. Tüm hareketler belli bir sürede yapmanız gerekti-

ğinden hızlı olmanız lazım. Eğer "normal" geçerseniz, özellikle ekranında soldaki özelliklerin arttığını görürsünüz. Bu özellikleri

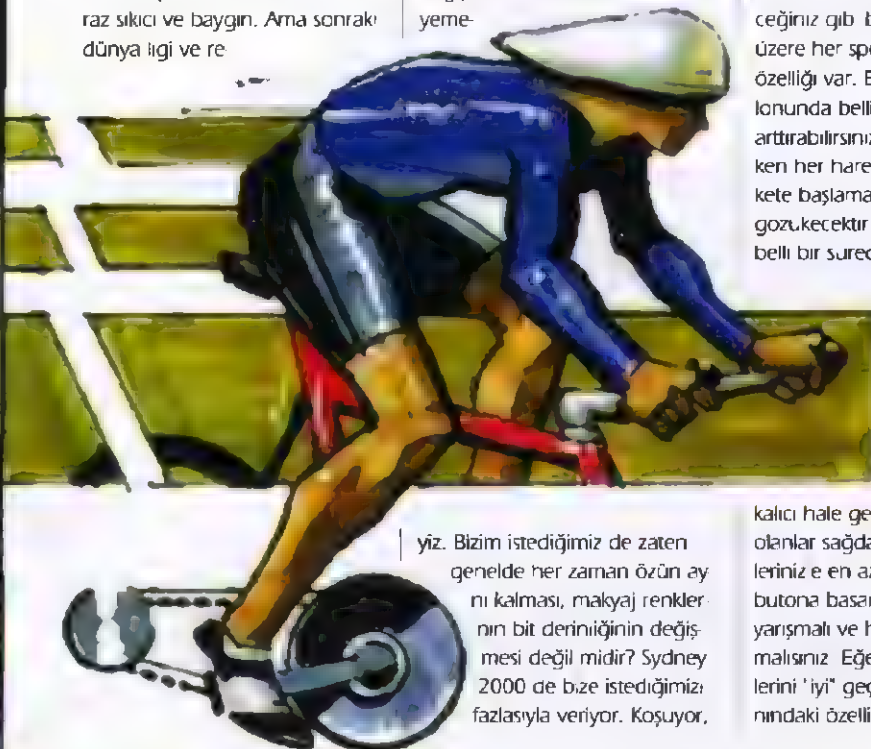
tır. Ama eğer süreden bayağı bir önce bitirseniz "mükemmel" seviyede o hareketi yapmış sayılırsınız, ve üç ışık yanar. Unutmayın ki hangi seviyede geçerseniz geçin özellikleriniz biraz biraz artacaktır. Ama ila da en iyi, en muhteşemi istiyorsanız tüm jimnastik hareketlerini "%100" seviyede bitirmeli ve tüm deneme yarışlarında birinci olmalısınız. Eğer olimpiyatlarda komple altın madalya almak istiyorsanız, benim size tavsiyem, atıcılık hariç diğer tüm alanlardaki sporcularınızın özelliklerini %100 yapmanız. Eğer tüm sporcularınızı eğitirseniz, güzel bir demo eşliğinde olimpiyatlar başlayacaktır; ve her alanda iki veya üç kere yarışacak, toplam skorunuz alınacaktır. Buna göre her alanda madalya dağıtımı olacak ve her ülkenin bir madalya sıralaması olacaktır. Eğer toplam 12 alanın hepsinde altın madalya alırsanız (ki eğer özellikler %100 se bu hiç zor değil) action modunda legend zorluk seviyesini açabilirsiniz (ki bu zorluk seviyesinde bazı alanlarda birinci olmanız imkansız gibi bir şey). Tüm madalyalar dağıtıldıktan sonra da güzel bir bitiş demo'suyla olimpiyatları bitiriyoruz.

Olayım Bir At

Şimdi isterseniz oyunun en önemli kısmına, şu oniki alana daha yakından bakalım.

■ **100 m. koşu:** Yapmanız gerekenler maksimum hızlı sağ ve sol tuşlarına sırayla basmak. Finişe çok az kala da action tuşuna basmalı ve kafanızı eğerek bir kaç salise kazanmalısınız. Ama 9.50'nin altında koşmak istiyorsanız, çıkışa çok dikkat edin. Hakem silahını kaldırdıktan sonra sayın ve ateş tuşuyla aynı anda çıkın. Gerekirse bir kaç kez erken çıkarak yanlış-öğren yapın, ama erken çıkmaya dikkat edin. Koşarken maksimum performans için sağ ve sol tuşuna aynı elinizin parmaklarıyla aynı anda basın ve parmaklarınızı tuşların üstünden tamamen kaldırmayın.

■ **110 m. engelli koşu:** Önemli olan elinizi sağ-soldan



yüz. Bizim istediğimiz de zaten genelde her zaman özünü ayırtması, makyaj renklerinin bit derinliğinin değişmesi değil midir? Sydney 2000 de bize istediğimizi fazlasıyla veriyor. Koşuyor,

kalıcı hale getirmek için (kalıcı olanlar sağdakilerdir) diğer rakiplerinin en az bir kere en alttaki butona basarak (events, qualify) yarışmalı ve her birinde birinci olmalısınız. Eğer jimnastik hareketlerini "iyi" geçerseniz özelliklerindeki özellikte iki ışık yanacak



nuz gösterilmiş. kılı atışlarda önce sağ altta "1" ile gösterilmiş friz biyi vurmanız lazım. Ters sırayla vurulan frizbilerden hiç puan alamazsınız, aklınızda bulunsun. Biraz gayretle 25'te 25 yapmanız mümkün

■ **100 m. yüzme:** Bu da 100 m koşu gibi sadece sağ-sol amelîliği. Tek farkı ondan çok daha uzun surmesi ve 50. metrenin sonunda bir kere daha action tuşuna basmanız. Her zamanki gibi zamanında ve hızlı başlamak çok önemli. Bitirirken action'a basmayı unutmayın.

■ **10 m. platformdan atlama :** Oyunun en eğlenceli bölümlerinden biri. İlk başladığınızda 0 puan almanız çok normal. Öncelikle dalış türünüzü seçmek zorundasınız. Bunu seçerken hep sağdaki ufak sayıyı n en büyük olduğu atlayış türlerini seçin. Çünkü bunlar zorluk seviyesini belirliyor ve iyi atlayamadığınız zor bir atıştan mukemmel atladığınız normal atışa göre daha fazla puan alabilirsiniz (sırasıyla Armstand Forward Somersault, Piked'i (3.5), Reverse 2.5 Somersault, 1.5 Twist, Piked'i (3.4); Inward 3.5 Somersault Piked'i (3.5), Forward 4.5 Somersault, Tucked'i (3.5) ve beşinci atlayışınız olarak da Back 3.5 Somersault, Tucked'i (3.3) veya Back 2.5 Somersault, Straight'i (3.3) seçin), düzgün yapabilirseniz en çok puan getirecek atlayışlar bunlar (çünkü). Atlayışınızı seçtik-

hiç çekmeden engellerle aranda yeterli mesafe varken action'a basmak. Hep engelleri düşürüyorsanız daha erken basmayı deneyin. Kalkış ve bitişler 100m'ite aynı (12.5 s. yapabilirsiniz sevi- nin)

■ **Cirli:** Önce yavaşça sağ sol yapın ve 1-2 san. sonra hızla tüm gücünüzü kullanın, az ilerdeki çizgiye geçtikten az sonra koşu bari duracak ve bir açı çıkacak. Koşucunuzun bir saniye daha koşmasına izin verin ki atabileceği maksimum uzaklıkta atsın. Sonra da action'a basarak 45 dereceye getirin (75 m'nin üzeri bayağı iyidir). Toplam üç tane hakkınız var.

■ **Çekiç:** En zor alanlardan birini. Önce bayağı bir alışmanız lazım. Yavaşça sağ sol yaparak adamın dönmesini sağlayın. Sonra hızlanın ve kırmızı ok çıktıktan sonra, okun ikinci turunda (üçüncüsünde otomatikman tellere atıyor) ok tam size bakarken "action" tuşuna basın. Sonra da sağ yukarıya kadar basılı tutun ve bırakın (yani saat 6'yla 1 arasında basılı tutmanız gerekiyor). Önceden uyarım bunu yapmak o kadar kolay değil, uğraşmanız gerekebilir. Eğer her şey yolunda giderse yayın çine 45 derecelik bir atış yapmış olursunuz (80m'nin üzeri çok iyidir). Bunda da cirli gibi üç tane hakkınız var.

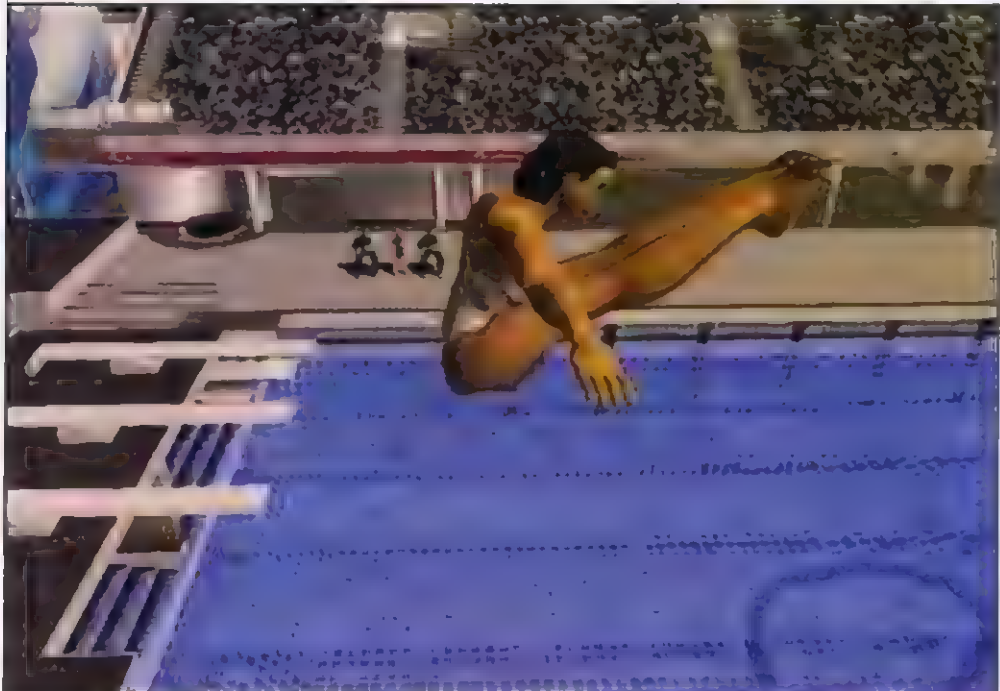
■ **3 adım atlama:** Tüm gücünüzle koşun ve beyaz çizgiye çok az kala action'a basılı tutun, 45'te bırakın, adam ikinci adımı

atarken ikinden farklı olarak aç ekranı kendiliğinden çıkacak ve çok hızlı bir şekilde 0'dan 90'a çıkacak. Siz de bir kere action tuşuna basarak durduracaksınız. Üçüncü atlayışta da aynısını yapacaksınız. Eğer üç açığı da 45 dereceye yakın yapar ve hızınız da iyi olursa 19m'yi geçebilirsiniz ki bu çok çok iyi bir derecedir.

■ **Yüksek atlama:** Burada da önce yavaş yavaş kendinizi kasmadan 1.2 saniye koşun ve sonra tuşlara abanın. Ekran sola doğru kayacaktır, tam engelin yanına geldiğinde action tuşuna basılı tutun ve engelin hemen

yukarındayken, action tuşunu bırakın, ayak arını kıvrıp toplayarak çubuğu düşürmeden atlayabilirsiniz (şimdilik rekorum (action'da) 2.34). Eğer üç kere üst üste atlayamazsanız hakkınız biter.

■ **Atıcılık:** Sadece alışması biraz zaman alıyor. İlk başta zor gözükse de çok kolay. Şişin tek sırtı tuşlara aşırı hassas basmakta. Çok yavaş basarak kursoru hareket ettirin, çünkü zaten en ufak bir darbeye yeterince hareket ediyor (ve siz tuştan elinizi kaldırırsanız bile kaymaya devam ediyor). Sağ altta frizbinin nereden geleceği ve sizin nerede olduğu-





ten sonra aktif on tüşuna basarak
gücünüzü belirleyin. Güç çabuk
güne kadar dolacaktır. Güç kadar
yeterlidir. Ama esas önemli olan
hava. Bu yağıdır. Hava. Güç
ken karsınza belli semboller çıkar
cak. Şişin yapmanız gereken şey
burçlu sembolün h zesindey
ken yukarı basarak dönmek, ma
v burçlu sembolün h zindey
ken aşağı basarak obur tır
dönmek ve karmız hedefin h z
sındayken sola basarak kollarınız
ızatmak. Önemli olan bunların
her birini tam h zdayken yap
mak. Çok geç veya çok erken ya
parsanız dana az puan alırsınız.
Eğer hepsine zamanında basars
ır ve tem z bir dalış yaparsanız
mın 80-90 puan alabilirsiniz. Ba
yığı pratik yapmanız gerekecek
ama toplamda 450 civar veya
daha fazla şeyler yapabiliyorsanız
artık pratığe ihtiyaçınız kalmamış
demektir.

■ **Halter:** Oyunun en amice bölümlerinden bir tanesi, ama adamın yüz ifadeleri ve efektler çok gerçekçi yapmış. Ağrı nazı seçtikten sonra sağ sola parak gücü çizgisini ilk sınıra get

lin ve action'a başın. Kendi sinir
geline adamın zıyağa kaka
cağıdır. Burada tenar gış ç zğıs
ya lıp sonmeye bas ayacak. Bı
kere clana act on'a başır. Ve
şimdi en nızl şek de sağ sal ya
pır. Eger naxımlırcı lıç onı y
e nıde kacı gış ç zğıs nı k n s
n n nı stunde lı alırsen z kacı dı
mıs say ırs nız ve adamın z cısse
s ne ald ırmadan ke ebekler gıbı
uçarak sevinecektır (buradaki se
vinme hareketer çok tatlı yapı
mıs. Ben action'da 250 kğ ka
dırmadım. Bu arada ben bunla
r yazarken Hal'ın yeni dünya
ve olimpyat rekoru 48 saat n
bile do durmadı. Asanım Hal!
Dars sizin başın za

■ **Bisiklet:** 3'ü takım arkadaşları arasında sadece bir kişiyle yarıştığınız bu alarda sadece üç kişiye çok turlamak zorundasınız. Ancak her turun sonunda takımınızda bir bisikletli terk edecek seviyeyi arkadaşları bisikletliyi bırakarak çıkartıp geçtikten sonra detentli basmayı unutmayın. Burada çok kalıplaşmış gerekçeler sağ-sol ya da park etme alanı ve sonra bırakarak sporcuları engellediğinizin, eşler,

Çizgisinin domasını, sağlamak, eğer oyunların aksine güç çizgisi sağ-sol yöprken ezel yör bula da çarıkla. Örnekteki çizgi güç çizgisinin birer zarın aksiminde akmaması ve uçunda turuncu sininunda finis çizgisine göre ken güç çizgine ekmemeni birer birimiz. Birez pratik yapmanın dizi m (Action 2) 42'sinin altında bitirebilirsiniz ne mudası ze

■ **Kayak Slalom:** Amacınız 12 bayrakla bir bayrağı kayırmadan en kısa sürede finişe ulaşmaktır. Dikkat etmeniz gereken normal gözüken bayrakların arasından düz yüzünde kırmızı işaret olanların da arasından geçene 12 gerektir. Eğer bir bayrağı seferi veya ters taraftan geçerseniz 50s. ceza çartsınız. Bayrakların direklerine değerseniz 2s. penalı geliyor (bu kadar önemli değil ama kesinlikle yanlış taraftan geçerek puan alırsanız) Bu da amara puanı etkileyeceğinden de ters ters geçmeyin. Amacınız 12 bayrağı 12 geçmiseniz 3'ü de atakada geçerseniz gerek yoksa ki saat bitti mi o ters tarafta doğrudan düz 12

Alternatif
Sergei Bubka's Oly. Games
Soyuz. Russia 2000 03.100

İnek yerine hemen ters ters gidi
ek zamandan çok taze kazana
birisiniz, 110 s. çevirinde yap
, orsan z. olduca iyisiniz demek

OlimPiAt

[illegible]



den 4 kişi denedik (Ufuk atletlik da ilk denemesinde hala nasıl oynatıldığını bilmiyoruz) Bu rak yüksek atlamada doğuştan yetenekli (ee, ortaokul yıllarında yüksek atlama yapan biz değildik fakat), ben hepsinde onları gettim (baska seçenek var mıydı?) Batıma üç adım atlamaya genel olarak eğilimli gözüküyor (sen İsede de iyi koşar, sırtımda zaten) ve inanılmaz keyif aldık her arkadaş grubuna tavsiye ederim, ama klavyenizin bısırtı tuşu aynı anda basılmasını desteklemesine dikkat edin)

İkinci ilginç özellik ise ilk kez bu oyunda girdiğim dünya ligi Avamılar www.olympicvideogames.com'dan ulaşabileceğiniz bir lig yapmışlar ve buraya aşağıda den aldığımız puanları hemer ve her onemli bedavaya upload edebiliyorsunuz. Aslında bu inanılmaz bir özellik, çünkü bu gibi ligler genelde sadece (çok doğa olarak) orijinal oyun sahiplerine veriliyor ayrıca alırlardır (baki Diab to II), ama bu oyun en kopya oyunda bile hic sorun çıkartma-

dan puanlarınızı internete aktarmanızı sağlıyor (yanlış anlamayın kesinlikle kopya oyun taraftan değildir, ama oyunun orijinalini ne yazık ki herhangi bir bilgisayarci de goremeyiz). Her alanda ve toplamda ilk 25 netteki sayıdan isim, soyad ve ülkeyle beraber girebilirsiniz. Yine ilginç bir özellik eğer ilk 25'e giremezseniz (ki giremezsiniz kolay kolay, çok çok zor ve epey kasmalı) ta zımı yine de bir sıralama yapıyor sunuz ve kaçıncı olduğunuz gözüküyor. Hepsinden ilginç ise aynı ülkeden oynayanların ortalamalarının alınıp ülke puanı oluştu rması ve böylece bir de ülke liğin ortaya çıkması. İşte sevgili Level halkı burada yapmanız gereken şeyler var. Bakın bir ülke sadece futbolda başarılı oldu di ye sevinmemeli. Gerçek olimpiyatlarda iki üç madalya alıp çok fazla mutlu olmamalıyız. Bilgisayar oyunlarında da sesimizi duyurmalıyız. Ben Türkiye'yi, özellikle benim etrafında ve internet kafelerde gördüğüm ve duyduğum kadariyle bile Turki-

ye de çok baba, dünyanın en iyilerini zorlayacak bilgisayar oyunları var. İşte böylesine net ve herkese açık bir lig yapılmışken, ülkeler böylesine kesin ve 20 dakikada bir güncellenecek dinamik bir sıralamaya konmuşken, kesinlikle bu sıralama için bir şeyler yapmalıyız. Birlerce insan katılıyor bu lige. Oyunu alan herkes en az bir kere skorunu update ediyor. Haydi arkadaşlar gerçek olimpiyatlara bile 3-5 alanda katılabiliyorken, ben sanal olanında ilginç dereceler yapalım (Yalnız tek ricam lütfen skorunuzu update etmeden ülke puanını bakın ve ortalamaların daha aşağısındaysa upload etmeyin). Bu arada eğer birinciye bakar ve sonuçları incelerseniz tüm alanlarda (mesela 100 m koşuda 500 puan gibi benim anlayamadığım uçuk puanlar aldığını görürsünüz, aranızda bunlara yaklaşıp veya geçen olursa lütfen bana bir e-mail atın).

Sonuç itibarıyla Sydney2000 normalde bir süre sonra sıkılacakınız ama dünya ligi ayağına be-

nim çok hoşuma gitti ve n'ye den hak ettiğinden fazla puanı vereceğim bir oyun. Grafikler kimi zaman güzelken, kimi zaman yapay. Ses efektleri gerçekçi ve yüzlerce farklı kameta açısıyla replay özelliği çok başarılı. Ama kısır bir oyun ve 12 dal yeterli değildir. Yine de olimpiyat heyecanını yeni atlatmışken qaza gelip almamız ve Türkiye'yi bir kaç sıra yukarı getirmemiz gereken bir oyun.

Not: Oyunu oynarken bana zevkli saati geçiren sevgili kurbanım Behcet Can'a (ehem ve ta bir kurbanıma destek vereni benim yüksek atlamaya keşfetmemi sağlayan ve fuarda beni yalnız bırakmayan Burak'a, had n'olur multiplayer oynayalım diye yalvarmamla karşılaştırmak ne yan Ufuk'a bir iki sayfa gendeki futbolcuların emek sarfeden Tuğbe'ye, yazı konusunda yazıdın na en anlayışlı olma urbanı veni mis yazı islen modurumuz (Gemi) varlığıyla yanımda olan doğum gününü yeni kutladığı mız canım dostum Batu'ya (kes tesini venip Magic'e team olarak girmemizi sağlayan Hasan'a ve olimpiyatları keşfettiğim için tüm eski Yunanlılara teşekküru bir borç bilir, saygılarımla) büyük bir özende arz ederim! (Burak'a)

- Gökhan & Batu

Grafikler

3D grafikler, kimi zaman adamları çok gerçekçi kimi zaman da tahtadan kuklalarla benzetmesine neden olmuş.

Ses ve Müzik

Bu gibi oyunlarda müzik için herhangi bir beklentimiz yok. Ses efektleri ise yeterince gerçekçi ve başarılı.

Oynanabilirlik

Bir çok dalında sadece sağ ve sola seriyi bir şekilde basarak başarılı oluyorsunuz ve sanki bir bebek oyununa benziyor.

Atmosfer

Grafik ve ses bir yere kadar sürebiliyor ama dünya ligi hissi olmasa kesinlikle unutulmaya mahkum bir oyun.

LEVEL Notu

82

Bu oyunun en büyük özelliği, oyuncuların puanlarını internete aktararak bir dünya ligi oluşturması. Bu özellik, oyunun diğer oyunlardan farklı olmasını sağlıyor.

Minimum: 100 MB
Çevre: Windows 95/98/NT
İhtiyaç: 1 MB RAM
Alınış: 100 MB
Grafik: VGA 640x480

STAR TREK - NEW WORLDS

Bir Star Trek konulu RTS eksikti, o da oldu...

Yapım: 14 Degrees East

Dağıtım: Interplay

Tür: RTS

Web: www.interplay.com

Filmler ve bilgisayar oyunları birbirinden tamamen farklı iki dünyadır aslında, asla karıştırılmamaları gerekir. Bir film "oturup izlediğiniz" bir şeydir, etkileşiminiz sadece seyretmek ve sonunda da "Baba adamlar ne super film çekmiş!" ya da "Yahu bu kadar mı kötü film o urmuş arkadaş?" şeklinde geyik çevirmekten ibarettir. Senaryo yazılmış, aktörler rollenini yapmış, film çekilmiş önünüze konmuştur, artık yerseniz ne âlâ! En fazla sinema koltuğunda sıkıntıdan uyuya kalır, sonra da uygun bir mekanda arkadaşlarınızla oturup filme verdiğiniz paraya yanarak birşeyler içersiniz. Olay bu kadar basittir yani, abartmaya da lüzum yoktur.

Ama iş bilgisayar oyunlarına geldi mi durum tamamen değişir. Bir ara çok moda olan şu saçma "etkileşimli film" yapısında kileri saymazsanız, ki onlar zaten oyundan sayılmaz, görürsünüz ki bir bilgisayar oyunu önceden hazırlanmış bir senaryoyu ancak belli bir noktaya kadar taşıyabilir. Çünkü oyunda esas olan "oyuncu" ve "oyun" arasındaki etkileşimdir. Ne kadar tekdüze olursa olsun, her oyunun oyuncuya

sağladığı belli miktarda özgürlük vardır. İşte bu yüzden filmleri ve oyunları birbirine çevirmeye kalktığınızda ortaya genellikle berbat şeyler çıkar, bir nevi sadece sözlük kullanarak tercüme yapmaya benziyor yani. Ne demek istediğimi iyice anlamak için Wing Commander adlı filmi görmeniz, ya da herhangi bir filmin adını taşıyan oyuna şöyle bir bakmanız yeterli dir.

Artık Başımız Göğe Erdi...

Tabii bir de tutulan filmlerin geçtiği zaman ve mekanları konu alarak yapılan oyunlar var bunlar biraz daha farklı sonuçlar verebiliyorlar. Mesela Star Wars oyunlarının çoğu oldukça iyi sayılabilir, bazıları ise gerçekten birer klasik olmuştur. Ama bu oyunlarda tutulan bir evrenin dışında birşeyler daha vardır hep, bir yenilik, bir özellik her zaman mevcuttur. Bu işler sadece parayı bastırıp yiyen satan bir filmin isim naklalarını almakla bitmez yani. Mesela bugüne dek yapılan Star Trek oyunlarının neredeyse tamamı gerçek birer fiyasko olmuştan kurtulamadı. Sebebi aslında çok basit, yapımcılar herhangi bir oyuna Star Trek etiketini ya-

yıstırınca insanları n'koşa koşa gidip alacağını sanıyorlar, çoğu bir bilgisayar oyunuyla kahve fincanı arasındaki farkı anlamayacak kadar salak olsa gerek. Ve bu kadar geri heriflerin milyonlarca dolarlık işlere imza attığını düşünüyorum da gerçekten de üzücü. Ama zaten çoğunlukla bu işler böyle değil midir?

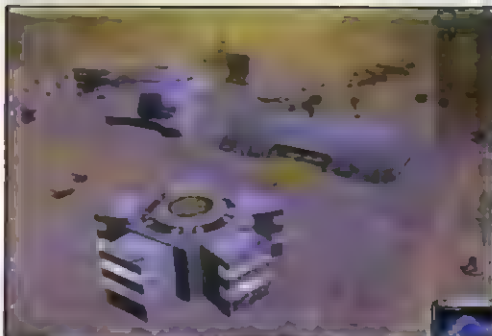
Neyse, şimdi eğri oturup doğru konuşalım, bir yapımın çeşitli pazar ama hataları yüzünden kötü satması gerçekten kötü olduğu anlamına gelmez. Ama öte taraftan New Worlds gibi oyunlar vardır ki, bunlar gerçekten kötü tasarlanmışlardır ve ne yaparsanız fayda etmez. New Worlds gerçekte başka herhangi bir isimle satılabilirdi, tüm yapmanız gereken oyundaki karakterlerin isimlerini değiştirmek, grafiklere dokunmanız bile gerek yok. Ve yine de kimse aradaki farkı anlamazdı, çünkü oyunda Star Trek evreni ne hayat veren unsur ardan pek azına rastlayabiliyorsunuz. Bunu bir kenara bırakın, oyun RTS türüne bir yenilik getirmek şöyle dursun, artık en düşük kalite RTS klonlarında bile görülme-ye ta sarım hatalarına sahip

24. Yüzyılda Savaş Sisi'nin Yeri ve Önemi...

Bildiğiniz gibi Star Trek evreninde hiçbir şey imkansız değildir, özellikle insanın karşısına uzayda hangi astronomik fenomenin çıkacağı hiç belli olmaz. Bir de bakmışsınız ki, hop, Temporal Vortex'e yakalanıp zaman-da 300 yıl geri gitmişsiniz! Sıradan gündelik işler yani bunlar, e sonuçta uzay bu, böyle attraksiyonları da olmasa çekilir mi o koca boşluk? Nitekim, bu oyunda da gene böyle bir vakayla karşılaşırız. Romulanlar çıkartmadan Neutra Zone civarında yeni bir gizli silah denemesi yapıyorlar, fakat işler ters gidiince koca bir patlama oluyor. Ben de buna hastayım, filmlerde olsun, oyunlarda olsun, işler ters gidiince hep birşeyler patlar. Günlük hayatta ise işler ters gidiince hiçbir halt olmuyor. Mesela Windows mavi ekran verip kilitleniyor, bilgisayarda tık yok. Eeee? İşler ters gitti abi. E canına yanayım, filmde olsak yazı yazayım derken havaya uçacağız demek ki! Neyse, patlamadan dolayı uzayın dokusunda koca bir yarık oluşuyor ve oradan da koca bir yıldız sistemi bu boyuta akıyor. Tabii bu sistemdeki gezegenler özellikle Di-lithium denen maden açısından çok zengin, öyle olmasa hem Federasyon, hem Klingon ve hem de Romulanlar niye tutup gelsin, di mi? Nasıl ama senaryo? Tam "yerseniz" yani.

Modern Çağda Hovortank Tasarımlarının Güzelliği...

Her uç ırkta mal bulmuş mağribi gibi saldırıp gezegenlere koloni kurmaya başlıyorlar, amaç ortamın etinden sütünden faydalanmak. Ama bu gezegenlerde bir de renk olsun diye tasarlanmış acayip bir ırk yaşıyor. Federasyon "iyi adam" rolünde olduğundan bunlarla barışçıl ilişkiler sürdürmeye çalışıyor, Klingonlar ise "Kelle isteruz!" diye savaş naraları atmaya başlıyorlar. Romulanlar ise "Nasıl yapacak da şunların teknolojisini çalsak?"





HOMEWORLD: CATAclysm

Eve geri dönmek hiç bu kadar zevkli olmamıştı...

Yapım: Barking Dog Studios

Dağıtım: Sierra Studios

Tür: 3D Strateji

Bilgi için: www.sierra.com

Bana kalırsa Homeworld: Cataclysm, bu serinin ilk oyunu olmalıydı. Orjinal Homeworld çok kötü bir oyundu demiyorum, sakın yanlış anlaşılmasın. Aslında Homeworld kendi türü için tam anlamıyla bir devrim sayılır. Z ekseni ni real time strateji oyunlarıyla tanıştırmak ve bu olay bir de muhteşem grafiklerle pekiştirmek gerçekten her baba yığının harcı olmasa gerek. Ama sanırım oyunun temposu arada sırada yavaşlamasaydı ve arayüz birazcık daha pratik olabilseydi çok daha iyi olurdu. Tabii arayüzle benim gibi hiçbir sorunu olmayanlar da var (yaşasın Autocad!) Homeworld: Cataclysm, orijinal oyunun eksiklerini gidermekle kalmayıp bir sürü yeniliği de beraberinde getirmiş. Cataclysm'in bir ilk oyun üstüne gelişme kaydedebilen sayılı ikinci oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum.

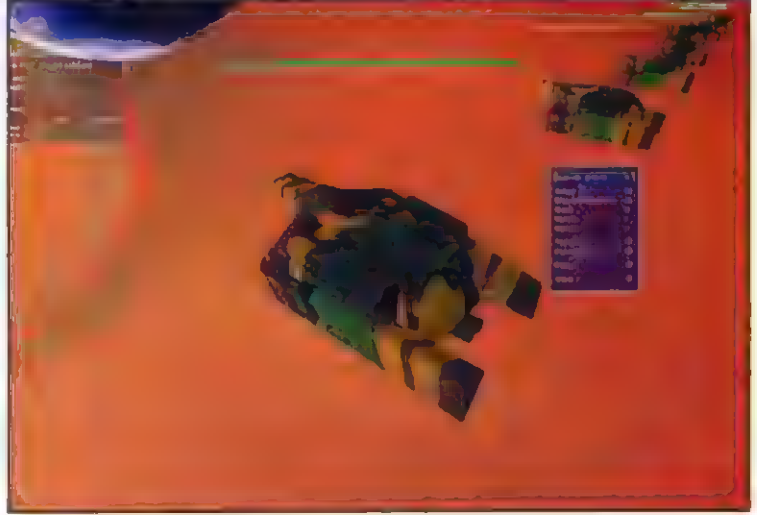
Virüs Alarmı!

Homeworld: Cataclysm Homeworld'un bıraktığı yerden devam ediyor. Hılgaran'lar 'evlerini' yerleşmiş ve yavaş yavaş mekenlerini tekrar kurmaya çalışmaktadır. Taııdan'lar ise kendi içinde ikiye bölünmüştür. Hılgaran'ları yok ederek genişlemek isteyen savaş yanlıs emperyalistler ve türlerinin geçmiş günahlarının telafî etmek isteyen barış sever cumhuriyetçiler. Hılgaran'lar ve emperyalist Taııdan'lar arasındaki surluşmelerin sayısı gün geç-

tikçe artmaktadır. Ama Kuun-Lan adındaki bir Hılgaran mayın gemisinin, Beast virüsüne yakalanmış, esrarengiz bir uzay enkazına rastlamasıyla kı taraf arasındaki bu elektriklenme tehlike bir noktaya ulaşmıştır. Beast'i tanımlamak gerekirse, Ebola ile Star Trek'in Borg'u arasında kalan bir virüs olduğunu söyleyebiliriz. Beast bir gemiye bu aşınca, hem gemiyi hem de mürettebatını biyomekanik bir köleliğe dönüştürerek kendi türüne katabiliyor. Ayrıca Beast'e yakalanan bir gemi başka gemilere de bu virüsü bulaştırma potansiyeline sahip oluyor. Tabii bu olay galaksidaki tüm türleri endişe endirmiştir ve enfeksiyon kontrol dışına çıkmadan bir an önce müdahale edilmedilirdir. Evet, hikayenin biraz standart bilim kurgu filmleri çağırıştığını kabul etmeliyim ama sağlam seslendirme desteğinin de arkasına malzemeyi oldukça iyi işlemiş

Ana gemi ve yavruları...

Ana geminin Kuun-Lan, orijinal Homeworld'deki mothership'in üstlendiği birçok görev



yerine getirebilir. Kuun-Lan ile yeni teknolojiler araştırabilir, daha gelişmiş gemiler üretebilir ve tüm savaşçı gemilerin için bir tersane/hangar görevi görebilirsiniz. Cataclysm, Homeworld'den 15 yıl sonrasında geçtiği için oyunda birçok yeni gemi tasarımı var, hatta bazıları nızı oldukça şaşırtacağını şimdiden söyleyebilirim. Normalde Sentinel gibi minik gemilerden pek bir şey beklemesiniz ama bu sefer onlardan on tane yapın ve verdikleri hasara kendi gözle rinize şahit olun. Bu ufaklık arçerlerden çok iş çıkarıyor.

Oyundaki her single-player senaryo sonuna kadar sizi etkisi altına alıyor. Bildiğiniz gibi kaynaklar zulaayıp devasa bir ordu kurmak ve daha sonra da saldır

mak real time strateji türünün en keyifli tahtıdır. Ama RTS'nin katabini baştan yazan Cataclysm sizi her zaman tetikte tutabilecek bir değişkenliğe sahip. En basitler de ana gemi nizi üretebilen gemi sayısı oldukça sınırlı ve tabii teknolojilerin zede min mum düzeyde. Zaman geçtikçe ve deneyim kazandıkça, yapabileceğiniz şeylerin sayısı belirsiz bir şekilde artıyor. Örneğin deneyim kazanan gemiler yıldız alıyor ve böylece ateş güçleri ve manevra kabiliyetleri artıyor. Ama Beast'in (ve diğer rakiplerinizin) taktiksel ve teknolojik anlamda her zaman sizden bir adım önünüzde olmanızı veya en azından durumun oye gözükmesi mücadeleyi daha da kızıştırıyor.

Oyun boyunca tam 18 yeni





ozeni oldukça etkileyici savaş ortamı. Zaman arda bir Worker'in Kulan-Lan'a girmeye hazırlanırken küçük bir takımın açması ni izlemek çok keyifli olabiliyor. Yalnız ben yine de uzay gemilerinin daha sık tasarlana bileceğini düşünüyorum. Oyundaki şu garip kutu kutu penseler gemilerin daha özgün tasarımlara sahip olması gerek bence. Özellikle Star Trek ve Star Wars ile buluşan bir

arayışıyor. Örneğin kaynak toplamak zorunda olduğunuz zamanların kısılması

Cataclysm, Homeworld'un ardından tek başına durabilecek nitelikte bir oyun olarak tasarlanmasa bile Sierra'nın verdiği en akıllıca kararlardan birisi. Cataclysm bir ekent paket olmaktan çok bir devam oyunu. Hem Homeworld hayranlarını hem de yeni oyuncuların tam 12 den varacak bir oyun. Real time strateji türünün kitabını adeta bastan yazan Cataclysm, bütün bu övgülerini fazlasıyla hak ediyor

Güven Çatak

gemilerinizi altında olacak. Normal şartlarda yok edilmesi oldukça zor olan gemilere bir kaç "leech" yolayıp ve bırakın onlara yapışıp teslim olana kadar güçlerini emsiner. Ramming Frigate'lerin beynüz darıken ve hologram teknolojisini kullanarak düşman kuvvetlerinin kılığına burunlar. Minörler de etkili olabilir. Ayrıca Blast'in organik değişime uğramış birimleri de kullanabilirsiniz.

Barking Dog yeni bir mermi yarı iletken 25 yeni teknoloji de beraberinde getirmiş. Ateş gücünü artırmak için gemileri birbirine bağlayabiliyor ve gemilere bir elektromagnetik lazer silahı ekleyebiliyorsunuz. Kamikaze üssiyonlu düşmanları yok etmek için ilginç bir yöntem. Birçok gemi bir araya gelerek diğer gemileri çevreleyen bir kalkan oluşturabiliyor.

Strateji ve daha ötesi...

Cataclysm kavyeden yeni tasarımlar atayarak kontrol arayışını da bir hayranlatmış. Böylece oynanabilirlik daha bir pratik hale gelmiş ve kontroller sezgisel bir anlam kazanmış. Örneğin artık gemilerinizi her yerde olabilirsiniz. Bırakabilmek için "ekranı alan" yapmanıza gerek yok, artık pratik sensör manager'nizi kullanarak birimlerinizin yerini belirleyebilir ve bir geminin fonksiyonlarının çoğuyla uğraşabilirsiniz. Bu kolay kuvvetlerinizi kontrol etmenizi ve uygun manevraları yapmanızı bir hayli kolaylaştırıyor. Kesif uçaklarınıza rota izlemek için waypoint'leri koyabilirsiniz. Fakat da savasçılarınızla kılğı, birisi z bir

grup gemiyi engellemesi komutunu vermeniz kadar eklinize gelebilecek her türlü kontrolü yapabilirsiniz. Aslında bakarsanız bütün bir görevi sensör manager'i kullanarak oynatabilirsiniz. Bu mümkün, tıpkı günümüzden iz kumandanarının savaşlarını yönettiği gibi. Artık kimse kopru üzerinde durmasını zorlamıyor. Artık modern araçlar sayesinde neyin nerede olduğunu ve ortada neler döndüğünü anlayabilir ve edindik bilgilerle göre savaş stratejileri geliştirebilirsiniz. Bu modun taktiksel anlamdaki değeri tartışılmaz ama tüm görevi sensör manager'dan oynatınca da oyunun muhteşem 3D grafiklerinden faydalanarak oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Grafikleri zaten biliyorsunuz...

Zaten hemen başlangıçta bu oyunun görsel bir şölen olduğunu söyleyebilirsiniz. Grafikler gerçekten muhteşem ve savaş sahne izlemek aynı bir keyiftir. Tüm bu görsel destanın yoğun estetik kaygılara tasarımcıların düşünmüyorum. Savasçılar çeşitli manevralar yaparak tıcaasına girerken büyük gemiler de lazerleri ve füzeleriyle gövde gösterisi yapıyor. Detaylara gösteren



generasyona bu tip hantalar gemilerin sunmak pek de akıllıca olmazsa gerek.

Ama arka plana hiçbir atım yok. Ürettir. Barking Dog değışkenliğin dozunun yarıyarlayarak uyandırdığı bir atmosfer kazandırmış. Oyunun bu konuda kendine ait bir tarz var. Homeworld'den tutunuzu aittir tek gemi kartımdı ve o da sizin yd'ı uzay boşluğunda uzun ve yalnız yolculuğunuz boyuncasına kiperiniz kendi başınıza aittir etmek zorundaydınız. Ama Cataclysm'de diğer Hı çaralar ve müttefiklerin var. Yani oyunda birçok kez saldırılar yönetmek için diğer donanmaların birimleriyle bir araya geliyorsunuz ve böylece ortaya seyrine doyum olmayan çok renkli manzaralar çıkıyor. Ayrıca Cataclysm, Homeworld'de göre çok daha hızlı. Homeworld'de hiçbir şeyin olmadığı sahnelerle aşırı yedeme yapıldığından oyun zaman zaman yavaş kalıyordu. Zamanın 8.1 oranında skistik olması çok şey ya

LEVEL KARNESİ

Grafikler	Tek kelimeyle muhteşem. Savaşçıların psikolojisini izlemek çok keyifli. Arka planlar da oldukça başarılı.
Ses ve Müzik	Beklendikçe olduğu gibi ve etkileyici. Müzikler daha bir underground havaya bürünmüş ama bence güzel olmuş.
Oynanabilirlik	Homeworld'e göre arayış ve kontroller konusunda birçok aşama kaydedilmiş. Sensör manager oldukça pratik ve kullanışlı.
Atmosfer	Oyunun kendine özgü atmosferi son derece etkileyici. Çok iyi beceriyor. Cataclysm'i başından kalkmadan oynatabilirsiniz.

LEVEL Notu
93

Alternatif

Homeworld

Sayı: 1000000 Adım: 1000000

Bitirilebilirlik

Bitirilebilirlik



TRICK STYLE

Karizmayı elden bırakmadan, fantastik bir dünyada uçmaya ne dersiniz?

Yapım: Criterion Studios

Dağıtım: Acclaim

Tür: Yarış

Bilgi için: www.acclaim.com

Havada uçan Hey nereye getirdiniz beni? Işıklar açsana be adam! Çek şimşirme kolumu be! Ne yapıyorsunuz benden? Ne olur anlatırsanız, neden getirdiniz beni buraya? Aoooo orada mısınız? Yaw şimdi nereye kayboldunuz? Durun, ben burada bırakıp nereye gidiyorsunuz? Hay anet! Su fosforlu şek de neymiş? Oh be, ışık buldum sonunda, ana-aaaa, nereye gelmişim ben ya hu.

Geçenlerde başıma gelen olaydan bir sahneyi canlandırdım size. Aslında bu olayın başlangıcı çok uzun zaman önce ne dayanıyordu. Level'a girdiğim günden beri, kendimi tamamen konsol sayfalarına adanmışım. Çünkü çocukluğumdan beri ailem bana bir türlü bilgisayar almamıştı. Arkadaşlarının evlerine gittiğim zaman bilgisayarlarında oyun oynadıklarını görüyordum. Ben ise harçıklarından biriktirdiğim paralarla ancak konsollar satın alabiliyordum. Haliyle o bilgisayar sahipleri, ben ve benim gibi konsol oyuncularını aşağıyorlardı. Onların 386 bilgisayarlarında bile, bizim "Ate" lerimizdekinden çok daha güzel oyunlar vardı. İbrahim etmeliyim ki, içimde o zamandan beri bir kin ve eziklik duygusu gelişti. Günler



geçti, Level'a girdim konsol ile ilgili güzel işler yapmaya çalıştım. Diğer arkadaşlarımın da desteğiyle konsol kasesini genişlettik ve artık dergiye sığamaz hale getirdik. Bu ay da, dergiden aynı bir ek haline gelince, bir bilgisayar oyun dergisi olan Leve'de hiç sayfam kalmadı. Benim bu kınmden haberi olan ve şimdiye kadar durumu idare eden bilgisayar oyunları mafyasının adamları, bir gece beni evimden aldılar ve yaka paça bir yerlere goturdular. Etrafı gö-

rebildiminde, Leve'in sayfaları arasında bir yerlerde olduğumu fark ettim. Bu bana verilen bir mesaj mıydı yoksa? Ne olduğunu anlamaya çalışırken bir zil sesi duydum. Yavaşça yandaki kapıya doğru ilerledim. Elim kapının kolu- na gitmeye çekiniyor, dizlerim titriyordu. Adrenalin seviyesi maksimuma ulaşmıştı. Kapıyı açtım ve

karşımda tüm gerçekliğiyle onu gördüm. Bana bir şeyler anlatmak istercesine bakıyordu. Sonunda ağzındaki baklayı çıkardı ve bana şöyle söyledi. "Ağbı eklemek lazımmıydı?" Kapıcı bile bir şeylerin farkına varmışken benim PC oyunlarını incelememem çok yanlış olacaktı. Şimdi ise gereğini yapıyorum. Waila doğru söylüyorum ya, neden inanmıyorsunuz?

Karada kaçan

Konsolda başta Tony Hawk's Pro Skater olmak üzere bir çok skateboard oyunu varken, PC sahipleri kaliteli bir simülasyon için uzun bir zaman beklemek zorunda kaldılar. Maalesef hala y bir skateboard simülasyonu gelmedi. Ama daha yısı geldi, mükemmel bir simülasyon olan TrickStyle! Gelecekte geçen, süper fantastik mekanlara sahip bir hoverboard yarış oyunu bu.

Dreamcast sahipleri bu oyunu önceden tanıyorlar zaten. TrickStyle'in PC versiyonu da, neredeyse Dreamcast versiyonuyla aynı. Yine de, TrickStyle'in PC sürümü, Dreamcast sahiplerinin gördüklerinden daha fazla 'tamam anmış' havasında. E bunun için Criterion Studios'u suçlayamazsınız, oyunu Dreamcast



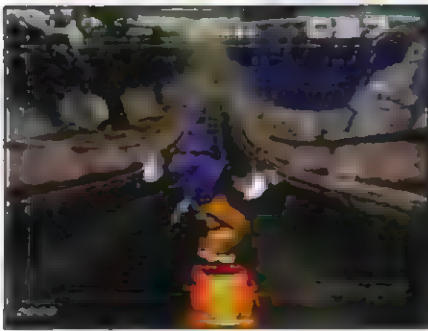


Tabii ki bir bilgisayarda ekranı bölüp iki kişi oynayabiliyorsunuz ama, web veya LAN üzerinden altı kişiye canlı oynayamadıktan sonra, bir PC'nin, konsoldan ne gibi bir üstünlüğü kalıyor ki? Müziğini ilk beş dakikadan sonra kapattım, bir daha da açmadım. İyi ki ses efektleri kalite yapmış da, onlara konsantre oluyorsunuz.

TrickStyle' herkeşe tavsiye ederim. Alın, bana dua edersiniz. Bulunsun bak, gün gelir lazım olur. Yaw kur makinende dursun iste fenam, sıkıldıkça oynarsın. Yukle ofisindeki makineye, patron fircaledikçe açar oynarsın. Hadi ben kaçtım, Bye&Smile

MegaEmin™

in çıkış tarihine yetiştirmek için acele ettiren Sega'dı. Neyse ki oturup PC versiyonunu tekrar gözden geçirmişler. Dreamcast versiyonunda da olduğu gibi, grafikler gerçekten çizgi ötesi. Yarışlar uçana mekanda gerçekleşiyor.



Bunlar Londra, New York ve Tokyo. Her şehrin, özellikleri ne uygun olarak, neredeyse sanat eseri kalitesinde diyaloglu beş ayrı yolu var. Örneğin, New York'ta metro tünellerinde yarışıp, Central Park'a geçecek, Tokyo'nun yüksek binaların arasında da geçecek ve hatta Londra'da Big Ben'in yanında geçecek. Çizim takımı, yüksek poligonlu karakterlerde çok iyi iş yapmış. Yarışlar havayı yatarca sına gelip etkileyici hareketler yaptıklarında çok gerçekçi görünüyorlar. Özel hareket dizaynları çok güzel anımsatıyor. Karakterin zıplama havada kırlangıç gibi dans etmesini seyretnmek çok zevkli. Umarım bir gün gerçek hayatta bizim de yer çekimine karşı koyan bu board'ları üzerinde break dans yapabilmeye şansımız olur. TrickStyle'daki en fazla dikkat çeken görsel özellik ise, bu güne kadar PC'de görülmüş en kaliteli ışıklandırma efektlerine sahip oyunlardan birisi olması. Hoverboard'ların havada süzülmesi

lurken arkalarında bıraktıkları uzun ışık yolları, değişik yollarda değişik şekillerde oluyor ve muhteşem bir renk demetine dönüşüyor. TrickStyle'da karşımıza çıkan tek grafiksel problem ise, çok yükseğe zıpladığımızda parkurların dışına çıkmamış. Bu gerçekten önemli bir problem ve oyunun kalitesini kötü yönde etkiliyor.

Ağaçta pişen

Oyunun görsel olarak bir başarı yapması ve tek başına bu yönüyle bile ayakta durabilmesi için yanında, insanın kabiliyetlerini ölçmek gibi bir özelliği de var. İlerleyebilmek için performans testlerini başarıyla geçebilmemiz gerekiyor. Burada hiç problem yok çünkü TrickStyle bir rüya gibi ilerliyor. Oyundaki parkurlar için verilen hareketleri yapmak gayet kolay. Tamam, daha önce bir

hoverboard sürmediğimi kabul ediyorum fakat TrickStyle'e gerçekten kullandığım hissi veriyor. Kendinizi çok iyi hissediyorsunuz, Criterion Studios'daki takım, ant-yerkeci mi fizik motorunu çok güzel simüle etmiş gerçekten. Eğer 300Mhz'den fazla bir işlemci ve iyi bir 3D hızlandırıcıya sahipseniz, Dreamcast'te bile bazen zorlu en yavaş ama problemleri de keskinlikle yaşamazsınız. Oyun hızlı fakat kontrol edemeyeceğiniz ya da kımın ne yaptığını anımsayacağınız kadar da değil. Dizayn edenler, hareketlerle oynanabilirliği çok güzel birleştirmişler. Gördüğüm en eşecenli oyunlar arasında olan TrickStyle'dan maksimum haz alabilmeniz için bir gamepad ile oynamanızı şiddetle tavsiye ederim. Klavye ile aynı tad alamıyorsunuz.

Ağzıma düşen

Eğer TrickStyle'ın büyük bir eksikliği varsa, o da müzikler ve internet desteğinin olmamasıdır.

Grafikler
Keskinlikle görülmeyecek ışıklandırma efektleri, PC'de görülenlerin en iyilerinden.
Ses ve Müzik
Geçerli teatraların tekno parçaları, bir müddet sonra rahatsız edici olmaya başlıyor.
Oynanabilirlik
Berbetmek için yeteri kadar parkurlar, ortaya çıkarmak için yeterince güzel ustalar için kullanılmaması yeterince hareket var.
Atmosfer
Oyun kendisini en iyi şekilde sunuyor zaten. Oyunun havasına kaplınsanız bırakamazsınız.

LEVEL Notu

85



DUKE'S OF HAZZARD

Hadi Bob, çiftiliğe gidelim, tavukların yumurtlama zamanı. Bas gaza kuzen!

Yapım: Stardock Systems

Dağıtım: Ubi Soft Entertainment Tür: Strateji

Bilgi için: www.ubisoft.com

Işte bir yarış oyunu daha. Mümkünse üreticilerden en az 6 ay yarış oyunu çıkarmamalarını isteyebiliriz. Ya da en azından oynanması zevkli olan veya eziyet çekirtmeyen yarış oyunları olabilir. Duke's of Hazard'ı ilk elimde aldığım da dışarıdan tepkilerle karşılaştım. Ortalıkta oyunun haberini geçen sene yayınladığı gibi rivayetler dolaşıyordu.

Hele birde bu gibi rivayetleri duyunca ümidim iyice kırılmıştı ki bu ay ilk defa beklediğim olma-
dı

Bir CD dolusu Video

İlk çıkış Playstation platformunda olan Duke's of Hazard adında bir yarış oyunundan çok araba kullandığınız bir arcade oyunu. Bir konu dahilinde arka arkaya verilen görevleri başan ile yerine getirmek durumunda - nız. İlk kuzen taşıyan bir arabayı



kullanırsınız. Kuzenlerden birini arabayı kullanırken diğer de yanda oturup yardımcı oluyor. Birgün bir banka soygunu olayına tanık olup olayı incelemek için biraz şüphine gırınca mace-ra başlıyor. Bu sırada tanıştığınız bir adamı yardım etmek amacıyla bazı görevleri başarmak zorundasınız. Bu görevler polsten kaçarak başka araçları yakalemek, bazı araçları saf dışı bırakma veya belli bir sürede belli bir yere gitmek şeklinde olabiliyor. Görevler oldukça hareketli geçiyor ve birbiri arkasına ara demolarla bağlantılıyor. Bu da oyunda dinamiğinizi sağlıyor. Bir görevi bitirince hemen ara demo giriyor. Video bir yerde kesilip sonrasında size bırakılıyor ve yeni bir görev başlıyor.

İkinci CD'nin oyunun ilk CD'si kurulum sırasında isteniyor. Burada oyuna ilgili dosyalar var. İkinci CD ise oyunu oynarken sürekli takılı duruyor. Bu CD'de ise oyunun en büyük kuzu olan videolar var. Oyunda arka video arın çok olması nedeniyle bir CD tamamen buna ayrılmış. Videolar oyunun motorundan ayrı bir motorla yapılmış ve bu video arda insan modellerinin dışında herşey güzel. Konu da zaten ancak videoları izeyince anlaşıyor. Bu yüzden videoları kaçırmayın.

Kuru umdan sonra karşı niza çıkan, ilk kuzenî kısaca tanıtan bir videodan sonra ana menüye geliyorsunuz. Menüde ayarlar bölümünde grafik, tuşlar ve sesle ilgili ayarlar yapabilirsiniz. Oyuna girdiğinizde sizden bir isim girmeni-

zi istiyor ve
oyunda lerle-
diğiniz kadar
yer bu isim
alt na sürekl
otomatik kay-
dediliyor
Grafik ayar a-
rında yüksek
çözünürlüğü
tercih edin
çünkü maki-
nay ı çok da
zorlamıyor
Grafiklenn ka-
litesi çok yuk-

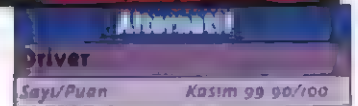
sek değil. Çünkü sonuçta oyun asıl PlayStation platformu için geliştirilmiş ve grafikleri PC'ye düşük geliyor. Fakat yine de çözünürlüğü 1024x768'e çıkabilirliyorsunuz ve bu da oynayabilmek için gayet yeterli bir grafik kalitesine ulaşıyor

Burada da mi Powerup?

Oyunun be ki de zayıf olduğu tek konu motoru. Oynarken "Keşke bu oyun Driver motoru ile yapılıydı" dedim. Araba ile yapabilecek niz hareketler çok kısıtlı ve arabanın kontrolü o kadar zor. Arabanın tekerlekler çok fazla boşa dönüyor ve araba dönüşlerde sürekli spin atıyor. İlk bölümlerde yor tutuşu daha fazla olan arabalar da kullanıyorsunuz. Ama çoğunlukla kırmızı arabanızla dolayıyorsunuz.

Bir çok oyunda karşınıza çıkan powerup kavramı bu oyunda da kendini gösteriyor. Parkurların değişik yerlerinde havada dönen kutuların üzerinden geçtiğiniz zaman onlar kullanılır hale geliyor. Arkanızdan yağ bırakmanızı sağlayan, kısa bir süre için motorun gücünü artıran ve arabanızı sağa sola çarpıt.ğın zda tamir etmenizi sağlayan kutular bu poweruplara örnek.

Arabayı kullanan kuzeni dinlemeniz yararınıza olur. Yo un karışık olduğu yerlerde nereye dönmeniz veya ne yapmanız gerektiğini söyleyerek size yol bilgisa-



yarlığı yapıyor. Ayrıca gerekli powerup' alınca camdan dışarı sar-
kıp karşınızdaki rakıb nize ok atı-
yor. Kuzenlerin konuşmaları ve
videodaki dialog ar ozen erek
nazırlanmış. Genel olarak oyun
içi ses efektleri de tatmin edici
Arka planda çalan müzik de fena
değil. Fakat daha geniş bir mu-
zik arşivi olabilirdi.

Bu ay oynadığım ve gördüğüm birçok(ık) yarış oyunu arasında gayet iyi sırada sayılabilecek bir oyun olan Duke's of Hazard'dı alıp oynayabilirsiniz. Her açıdan Dr ver'li hatırlatan oyun bir de Driver motoruyla yapılsaydı çok güzel olabilirdi. Araba ile daha fazla hareket ve manevra yapabilmek oyunu oldukça eğlenceli hale getirdi. Yine de di namizmi yola ufak rampalar ve uçulacak neninler koyarak oldukça sağlamışlar. Kontrollere alıştığınızda Duke's of Hazard'dı iyi va kit geçirebilmeniz sağlıyor. Zorluk seviyes de çok sık değilseniz sizi dare edebiecek gibi. Fırsat bulursanız deneyin

Grafikler

Çok mükemmel modeller beklemeyin. Grafikler gayet tatmin edici. Tek eksiğe fazla efekt olmaması.

Ses ve Müzik

Daha geniş bir müzik arşivi böyle nareketli bir oyuna iyi gidebilirdi. Oyun içi ve video diyalogları iyi

Dynanabillirik

Dynonabilirlik oyunun konusuyla ve hareketli oyun motoruyla sağlanmış. Başlarda biriki biraz atabilmek kontrolü zorlayabilir.

Atmosfer

Ses ve müziğin açığını grafik kapatıyor
Oyunun konusu da iyi bir atmosfere uy-
gun. Her şeyi kolay kolay sıkılmıyorsunuz.

71 LEVEL Notu

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Directions: Fill in the blank with the correct form of the verb.

Online: 2008-06-11



RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE: CONTRAPTIONS

Topu tut, timsaha at, mükseri aç, ısıyı kapa, lazeri çevir, duvarı devir...

Yapım/Dağıtım: Sierra

Tür: Buimaca

Bilgi için: www.sierra.com

Sizin de farkedeceğiniz gibi son zamanlarda siddet öçres içermeyen oyunlara çok nadir rastlamaya başadık. Siddet in küçük yastaki çocukları etkilemesi bir yana, sonuçta bizler de ailelerimizin tabiri ile surekli "vurdulu kirdili" oyunlar oynamaktan bir süre sonra sıkılıyorruz. Bu gibi durumlarda dijital çağın parmakla seçilen oyunlar sayıla bilecek oyunlar çok seyrek de olsa ortaya çıkarak yardımımıza koşuyor ve bizi bir nebze olsun rahatlatıyor.

Bu kadar çok topu bir arada gören oldu mu?

Puzzle tarzı zeka oyunları bu çok seyrek rastlanan türlerden biri. Bu türün müptelasının daha iyi bileceği The Incredibly Machiavellian senaryo, bir oyun a dönüşünü kutuyor. Sierra, Return of The

yerleri bile zor buluyorsunuz. Ayarlar bölümünde sesleri, çaları müziği ve grafiklere ilgili ufak ayarlamaları yapabilirsiniz. Müzik listesinde birçok türde parçalar var ve esasında türüne bakmadan hepsini dinlemek çok eğlenceli. Fon müziği puzzle çözerken oldukça değişik bir ortam yaratıyor. Ses menüsünden de hoşunuza giden bir tip ses takimini seçebilirsiniz. Çok fazla grafik ayar olmamasına rağmen zaten oyun bir puzzle oyunundan bekenebilecek en iyi grafiklere sahip. Çok fazla vakit kaybetmeyeceğiniz ayarlardan sonra artık oyuna geçelim.

Oyuna ilk başadığınızda önce bir kullanıcı ismi girme isiniz. Çözduğünüz puzzle ve ayarlarınızla ilgili bütün bilgiler bu kullanıcı adına kayıtlı tutuluyor. Ailede herkesin çığınca bu oyunu oynadığını düşünürseniz, kayıt mantıklı bir

Timsahla tost makinesi?!

Objeler birbirinden çok farklıdır, tamamen saçma araçlar yapmaya yarayan eşyalar. Örneğin kafesteki bir fare'nin üzeri ne top atarak onu korkutup kışmasını sağlıyorsunuz. Bu sırada onun kostuğu, platforma bağlı jeneratör çalışıyor ve prize elektrik sağlıyor. Böylece çalıştırdığın z test makinesinden fırlayan ekmekler bir balona çarparak onun uymasını sağlıyor. Bu onun üstüne koyduğunuz raptye de balonu patlatıyor ve görev bitiyor. Dikkat etti miş gibi gerek noktaları tutorial bölümünde öğrenmelisiniz. Örneğin hangi patlayıcının hangi tip duvarı patlatılabileceği veya hangi topun ağırlığının ne kadar olduğunu ve nerelerde kullanılabileceği gibi. Oyunun arabirim oldukça sade ve anlaşılır. Üstte icatları yaptığın alan, aşağıda ise alet cantan vardır. Bazı bölümlerde alet cantanızdaki herşeyi kullanmak zorunda olmayabilirsiniz.

Sizinde kendi bu macalar nizi yaratıp edebiniz bir bölüm düşünmüş Burada hayal gücünüzü zorlayın. İki kisinin oynatabileceği bölümde. Se ar kadeş nizi zamana karşı zekanız yansıtırabilirsiniz. Başlarda oyunun aklazı gözük en kend i kurallarına eismakta biraz zorluk çekebilir



Grafikler

günümüzde, kâğıt fiyatlarının da bil-
giye dayalı bir şekilde saatlerce kırılabileceği-
ni ispatlıyor.

Ses ve Müzik

Düşün, düşünce elati çok önemlidir ve eğitilmiş bir insanın eğitilmiş ve alıştırılmamış kişiler

Oynanabilirlik

Özellikle kendine has kafa ile birisi birisi de
manajman ya da birisi de birisi de birisi de
kafa ile birisi de birisi de birisi de birisi de

Atmosfer

Puzzle çözmek için herşey yerli yerinde.
Bu müzik ve grafikler varken canınızın sıkılması imkân yok

LEVEL Notu

86

İncredible Machine' Contraptions
e serinin yaratıcısı olan Rube
Goldberg'ın kemiklerin sızatıyor
lık oyunu oynayanlar için yazının
erisinde de okuyacağınız yenilik
lerden daha iyi grafikler daha
fazla obje daha çılgın fikirler ve
ayarlanabilir obje ar sayılabilir

Kurulumundan başlayarak oldukça neşeli sesler, müzikler ve canlı grafikler oyunun her yerinde karşınıza çıkacak. Oyunu kurulumdan sonra arabamı birkaç dakika hayretle inceledim. Rengarenk ve karmaşık seçim arabamda bazı basmanızı gereken

sistem olduğuna siz de nak vereceksiniz. Kullanıcılar yarattıktan sonra karşınıza bas bas bağışan bir megafon çıkıyor ve alıştırmalarla boşluklardan bahsediyor. Bu boşluklar oyunu biten zaman oyunamızı iyi olur çünkü bize oyun kaybettirmiyorlar ve objektif tanıyıp nasıl kullanacağınızı gösteriyorlar. 50 adet tutorial bölümünden sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunda toplam 250 kadar puzzle var. Ve bunlar farklı zorluk seviyelerine dağılmış durumda. Eğer şifayla çiderim diyorsanız kolaydan uzmana kadar yolunuz var.

SERGEİ BUBKA'S MILLENIUM GAMES

Olimpiyat...

Yapım: Midas

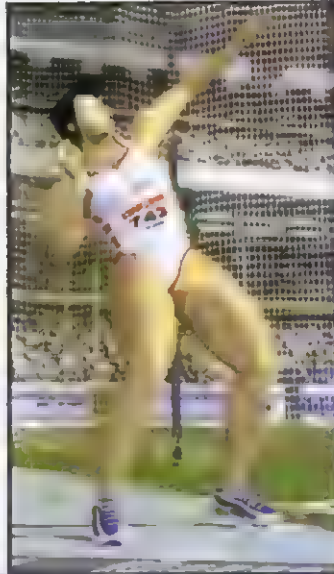
Tür: spor

Web: www.olympicvideogames.com

Eylül ayı olimpiyat ayı. Firmalar güncel olmayı, modaya uymayı ne kadar da sevyolar. Olimpiyatlar mı var, 15 senedir kimse olimpiyat oyunu çıkarmaz, piyasaya hemen iki tane olimpiyat oyunu gel verdi. Hayır utanmasak biz bile gıyeceğiz formalarımızı olimpiyatlardayız diye size fotoğraf çektireceğiz (yok canım daha neler!)

Oyunumuz Midas diye pek duyulmadık bir firmadan geliyor. Bir olimpiyat oyununa göre ilginç özellikler olan ama sanatsal yönünden de pek bir ayrıcalık tanınmamış bir oyun. Ne demek şimdi bu demeyin, oynanış bakımından benzerlerinden biraz daha farklı bir stillen denendiği ama demo/grafik/ses bakımından benim beklentilerimin çok altında olan bir oyun. Oyle ki demolar yok denecek kadar az, grafikler 3D olmasına karşın yetersiz (özellikle şu ana kadar yapılmış her spor oyununda olduğu gibi seyirci grafikleri özensiz ve rezalet, ve adamların çıkardığı ses efektleri bir C64

oyununda karşılaşılabilecek kadar kötü. Hiç bir üç adım atlayıcı "İhl İhl İhl İhl" diye atlamaz. Öte yandan oyunumuzun güzel yanları da var, hatta Sydney2000'ten bir çok ana öğe bakımından geri de olsa da aslında ondan daha derin bir oyun olduğu kesin. Öncelikle Sydney'e göre daha fazla oynatabileceğiniz çeşit var ve bu oyuna



daha iyi. Bilmem anlatabildim mi?

5 yuvarlak, çabuk burdan uzaklaşak

Öte yandan oyunun gerçekten ilginç yanları da var. Mesela benzer oyunlarda sağ-sol yaparak hızlanıyorduk. Bu oyunda ise sporcumuzun altında bir adet devamlı dönen daire ve bir ok var. Daire yeşil ve kırmızı olmak üzere ikiye ayrılmış. Sizin amacınız ise dairenin yeşil kısmı okun üzerindenken düğmeye basılı tutmak ve kırmızının üzerindenken bırakmak. Eğer kırmızıda da basarsanız adamlarınız bir anda hız kaybediyor ve unutmayın ki hangi alanda yarışırırsanız yarışın her zaman hızlı olmak zorundasınız. Bu tuş player 1 için mouse'un sol tuşu, yani oyunu mouse'la oynayabiliyorsunuz, bir spor oyunu için dikkat çeken bir özellik. Ama daha önemlisi, ki bu oyuna çok büyük bir derinlik katmış; training manager. Bu modda oynarken karakterinizi sıfırdan alacak ve basit bir kulüpteyken, sırasıyla yükseltip üniversite/bölge/şehir şampiyonları yapacak sonra ülke elemelerine katılacak ve en sonunda uluslararası yarışa çıkacaksınız. Bunları yaparken koçunuzla beraber antrenman progra-



Alternatif
Sydney 2000

Sayı/Puan Ekim 2000 82/100

rol edeceksiniz yani. Her karakterin strength (güç), speed (hız), acceleration (hızlanma), jump (sıçrama), endurance (dayanıklılık) ve reaction (tepki) olmak üzere 6 tane özel değeri olacak ve bunları tabiri cazip zamanla geliştireceksiniz. Atletizminizi ise her bir farklı özellikte elde ettiğiniz kadar oynarsınız ama rekorlarınız sayılmaz, multiplayer (8 kişi network veya iki kişi aynı bilgisayarı) ve team arcade (bir dalda bronz veya gümüş madalya alırsanız başka bir dalı, altın madalya alırsanız başka

dalı birden açarsınız, açmadığınız dalları oynayamazsınız) modları da sizi bekliyor olacak.

Bubka's genel olarak daha derin ve daha farklı bir kontolu olan oyun, ama daha basit ve daha amele bir oyun olan Sydney'den de daha zevksiz bir oyun. Özellikle ses efektleri

"Millennium Games" adlı bir oyuna yakışacak türden değil. Yoksa oradaki millennium'dan kastettiklerin "bin yıllık oyun" mu acep?

Neyse, olimpiyatlara hoşgeldiniz, ama Avustralya Bubka'dan daha yakın gibi

- Gökhan & Batu

Grafikler

Grafikler daha iyi olabilirdi, olmaları gerekirken altında, demolar zayıf ve etkisizlikten uzak.

Ses ve Müzik

Adamların ses efektleri iğrenç ve çok kalitesiz, hatta komik! Müzik de beklenin altında!

Oynanabilirlik

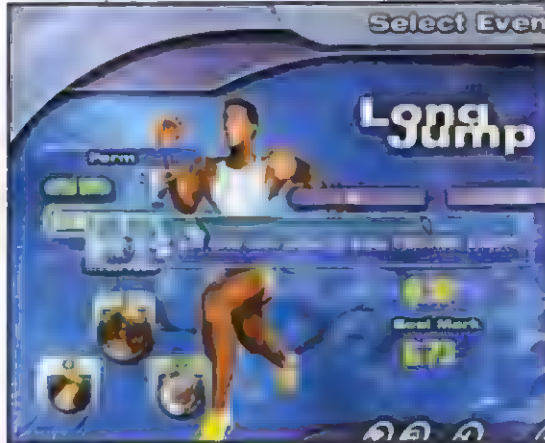
Oynanış tekniği ilginç ve aslında yeterince güzel işleneydi başarılı olacak bir teknik.

Atmosfer

Grafik ve müziğin kotluğu ile efektlerin iğrençliği birleşince ortaya atm gibi bir şey çıkmış. Atmosfer bile demek zor geliyor.

65 LEVEL Notu

zevk katmış. Bunlar kısaca 100m, 200m, 400m, 110m engelli, 400m engelli, 4x100m, bayrak, 4x400m, bayrak, 800m, 1500m, 3000m, 5000m, uzun atlama, yüksek atlama, üç adım atlama, sinkla atlama, cirit atma, disk atma, çülle atma ve çekiç atma (biliyorum pek kısaca olmadı) şeklinde sıra anılabilecek. Görüldüğü gibi Sydney'e göre çok daha fazla ve eğlenceli oyun var. Ama bunları süsleyen makyaj olmadıktan sonra, ohooooo! Atmosfer matmosfer, güzel bir şey tabiri cazip, ama ben estetik değerlere önem veririm arkadaş, bir kızın yuvarlak hatları, bir oyunun yumuşak ve süslü gibi güzel animasyonları olmalı. İhl'ya ihl'ya üç adım atlamaktansa gerçekçi efektlerle atlarını; ki adım atlarını



mi yapacak ve uygulayacak, doktorunuzun kontrolünde sakatlıklarınızı tedavi edecek ve menajeriniz sayesinde gireceğiniz yarışmaların tarihleri belirleyeceksiniz. Aynı bir futbol menajerlik oyununda olduğu gibi oyunu kont-

SWAMP BUGGY RACING

Artık abarttılar! Bataklıktaki nasıl yarışacak?!!??

Yapım/Dağıtım: Midas

Tür: spor

Web: www.olympicvideo games.com

Bu ay sizin de farkedeceğiniz gibi dergimizde yarış oyunlarının ne kadar büyük bir üstünluğu var. Fakat işin asıl amacı, yani bu ay benim 4 adet yarış oyunu incelemiş olmam. Play ekimiz için yazdığım yazıyı değerlendirme di si tutarsak hangi yarış oyununun daha kötü olduğunu kara vermemi oldukça zor oldu. Yine de bu zor seçme rağmen sonunda Oscar'ı alan oyun belli oldu: Swamp Buggy Racing.

Bir oyunu sımsıkı incelemek ne kadar doğrudur bilmem ama oyunun içine girmeden önce biraz ismi hakkında yorum yapmak istiyorum. Oyunumuzun ismi 3 kelmeden oluşuyor. Bunlardan ilk "swamp" kelmesi k, bu kelimenin türkçe tam anlamı bataklık. Sonuncu kelimemiz racing kelimesi ve bunun anlamı da yarış. İkinci kelmemiz olan bataklık kelimesinin sonuna kelimemiz olan yarış kelimesiyle nasıl bir alakas olduğunu tahmin edemi yordum. Bataklıkta yarışmanın

zor olduğunu düşünürsek bunu görebilmemiz için oyunu oynamaktan başka çaremiz kalmıyor.

Pardon, ana menüye nasıl gidebilirim acaba?

Oyunu açarken kaşın za çıkan garip setup ekranına biraz takılabilirsin z. Ekrandaki kontrollemleri anlamaya geldiğini anıyamadım. Fakat onlara dokunmazsan z daha sonra oyuna girince oynama müsait tuşları bulabiliyorsunuz. Buradan grafik ayarlarını da yapmaya bakın. Çünkü oyunun içinde bu ayarları bulamıyorsunuz.

Her yarış oyununda olduğu gibi bu oyunun da başında haraketli müzik eşliğinde yarışan araba görüntülerinden oluşan bir demo beklerdim. Fakat bu oyunun konusu gerçekten varo a mayacağından karşıma çıkan demoya önce saşırıp sonra dakikalarda gülerken kendimi avuttum. Oyunun konusu adından da anlaşılacağı gibi bataklıkta geçiyor. Yarış araçlarının yarıştığı parkur, çim veya toprak yerine çamurdan oluşuyor. Çamurun içinden çıkınca araç yavaşlıyor. Yalnız oyundaki tek mantıksızlık bu değil. Fizik motorunda ciddi sorunlar olan oyunda arabanın zira bir yere çarpınca göreciğinden fazla uçabiliyor ya da o masi gereken den daha kolay bir şekilde devrilebiliyorsunuz.

Oyunun arabirimi oldukça sade. Hatta gereğinden fazla bile diyebilirim. Gerekti ayarların hiçbirini bu menüde bulabilmek mümkün değil. Zaten bir kere oyuna girdikten sonra ana menüye dönebilmek de mümkün olamıyor. Oyuna girerken parkur seçimi, araba seçimi ve vites seçimi yapıyor. Parkur seçiminin çok zor olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü sadece 2 adet parkur var. Araba seçimi de daha zor değil. Oyundaki toplam



araba sayısı 4. Bunlar da zaten farklı sınıflarda olduğu için zorluk seviyesi seçmek gibi bir şey oluyorum. Buraya kadar her şeyin çok acı olduğunu biliyorum. Ama aslı gerçeklere oyuna girince yüzleşiyorsunuz.

Bu da nesir! Bir tabut, yanının da 4 adet ince cubuk ve 4 adet parmak kalınlığında yuvarak. Bunlar araba olamaz. Ama oluyormuş işte. Uzun uğraşlardan sonra gaz ve fren tuşlarının neler olduğunu buluyorum ve oynamaya başlıyorum. Haritalarda 4 adet viraj var. Bir elipsin etrafında donup duruyorsunuz. Zorluk seviyesinin bir kısmının yapay zekasına hiçbir etkisi yok. Sadece rakiplerin daha hızlı gitmesini sağlıyor. Tabiki bu bir derece zorluk olarak algılanabilir. Oyunun kontrolleri gayet basit. Gaz, fren sağ, so.

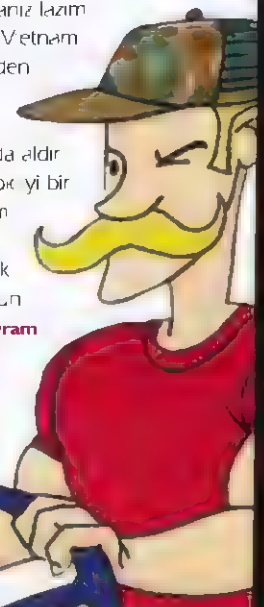
Pardon, bu oyundan en çabuk nasıl çıkabilirim acaba?

Basta açılan ve bir dana kırma sensin z bulunmayan ayarlar arasında "hava şartlarını aç" gibi bir seçenek var. Bu seçeneği açınca yağsırken yağmur yağıyor ve yer yer sis bastırıyor. Fakat yağmuru yağmasından yere düşmesine kadar bütün efektler Paint ile yapılmış gibi. Sis de indirmen z bir şey görmek mümkün olmu yor. Sanki bulutlar yere inm i ş gibi oluyor. Oyunun bu dediklerinden başka

bir grafik numarası yok. İlk defa 3D bir oyunda 2D bir obje görüyorum. Ağaçlar kartondan yapılmış gibi. Bataklığın bataklık olduğunu sadece renginden tahmin edebiliyorum. Çünkü sırtı efektleri yok denecek kadar zayıf. Bazı yerlerde lens flare efekti var ama o da hiç gerçekçi değil.

Yarışa ilk girdiğiniz andan itibaren aynı kötü müzik arka planında çalıyor. Tavsiyem aynı anda arkada mp3 çalmanız olacaktır. Ses efektleri de sadece motor sesi ve seyirci bağışmalarından ibarettir. Ama ben etrafta seyirci göremedim. Bu ayki incelediğim en kötü oyun olan Swamp Buggy Racing her açıdan sayısız eksiğe sahip bir oyun. Bunu yarış oyun u olarak alıp oynamak için çok sıkılmış olmanız lazım. Geçen ayki Vietnam incelememden sonra okuyucular ma bu oyunu da aldır mamakla çok iyi bir şey yaptığımı düşünüyorum. Kesinlikle uzak durun.

Onur Bayram



Grafikler

Grafiğe ihtiyacı olmayan bir şey yok. Çamurda giden arabalar için ne kadar grafik gerektirir ki. Hiçbir efekt yok.

Ses ve Müzik

Arkada mp3 açma önemi hale şiddetle geçerli. Çünkü sadece tek adet çok kötü bir parça var.

Oynanabilirlik

Oynamaya gerek yok. Yeni oyun oynamıyordum diye denemeyin. Siz de uzulürsünüz ben de uzulürüm.

Atmosfer

Bataklık atmosferi. Atmosferi sağlamışlar desem zı deni sağlayamamışlar desem bir dert.

34 LEVEL Notu

Alternatif Driver

HARLEY DAVIDSON RACE ACROSS AMERICA

İyi günün de, yarı... Otil on.

Yapım-Dağıtım: WizardWorks

Tür: Yarış

Web: www.wizardworks.com

Harley-Davidson. Motosiklet dünyasında apayrı bir yer olan bir isim. Ne teknoloji çok ileridir, ne de son derece mükemmel, sonsuz motosikletler üretir. Ama neredeyse yüzyıldır sadece Amerika değil, tüm dünya yollarını çığnemiş, insanların gönülünde yer etmiş bir markadır. İnsanlar başka hangi motosiklet markasını sırtlarına dövmeyle yazdırıyorlar, başka hangi nesneye bu denli büyük bir tutkuyla bağlanıyorlar ki? Tabii ki bu kadar çok tutulan bir motosikletin üzerine filmler yapıldı, romanlar yazıldı, şarkılar bestelendi. Hediyelek eşya ar, tili makneleri, kahve fincanlar, deri ceketler, üzerinde "Harley" yazan herhangi bir şey rahatlıkla müşteri bulabilir, herhangi bir şey! Eh tabii, böyle bir markanın bilgisayar oyunu yapılmaz mı? Tabii ki yapıldı, hatta maalesef yapıldı bile. Neden mi "maalesef" dedim? Çünkü piyasada bu kadar güzel motosiklet oyunu varken, yani istenince yapılabilecekken, nası olur da WizardWorks imzalı bu tuhaf "oyun" ortaya çıkar? Nasil? NASIL???

V-Twin Gümbürtüsü Ne Hoştur...

Aslında dana oyun kuruluken "DirectX 6.1 kuray mı abey?" diye sorduğu an başıma gelecekleri anladım ben. Bu çok belirgin bir özellik, bilen bilir, mükemmel 3D grafiklere sahip olacağını iddia eden bir Windows oyunu kalkıp da eski DirectX sürümlerini kurmayı teklif ediyorsa, o oyundan pek fazla bir şey beklemek gerekir. Zaten birkaç dakika sonra oyuna girince korkularımın gerçeğe dönüştüğünü de gördüm, başım göğereydi. Ben hayatımda bu kadar berbat bir oyun görmedim, aslında ortada bir oyun da yok ama neyse, madem ki ya pimciler bunun oyun olduğunu iddia ediyor, kırmayalım çocukları. Konu şöyle, siz bir motosiklet sürücüsü olarak Amerika'nın çeşitli eyaletlerindeki yollarda



gazlıyorsunuz. Yarışın sonunda kaçınıcı geldiği nize bağlı olarak biraz para kazanıp, motorunuza dana iyi parçalar takıyorsunuz. Böyle yarışa yarışa sonunda her

madan oşan dağlar, otomobiller, binalar, ve dana da kotusu iki boyutlu iğrenç bimaplerden oluşan ağaçlar, seyirciler, geyikler...

İlk oynadığınızda pistler bir hayli uzun gibi geliyor, ancak sonradan aslında öyle olmadığını, gerçekte oyunun bir tünü bitmek bilmediğini fark ediyorsunuz. Çünkü oynadıkça oyunun ne berbat bir tasarıma sahip olduğunu görüyorsunuz. Önce ik-



yıl yızblırlarce Harley binicisinin toplanıp senlik yaptığı efsanevi Sturgis kasabasına varıyorsunuz. Yarışta ilk üçe girenlere para var, diğerlerine bir şey yok. Ama zaten yarışta dört kişinin bulunduğunu düşünürseniz, şerhinde denli acınasız durumda olduğunu anarsınız. Koca yarışa sadece 4 motorcu katılıyor, tabii Multiplayer olayı da aynı sayıya kısıtlı

Bir Fat Boy Olsa da Düşsek Yollara...

HD - RAA (adını her defasında yeniden yazmamı beklemiyorsunuz umarım?) konu olarak iç son derece boş olan bir oyun, ama maalesef bununla kalmıyor. Grafikleri de bugüne dek gördüğümüzün içinde en kotusu diyebilirim. Sürücü ve motosikletler mümkün olduğunca az poligon kullanılarak tasarlanmış, haliyle hepsi de süt kutularına benziyorlar. Çevre ise ondan beter, ucbeş çizgiden ve bir çeşit kapalı

le binalara ya da araba arabalarıyla sadece şöyle bir sarsılıyor ama hasarsızca çarptıktan geçiyorsunuz. Ayrıca 1985'ten bu yana hiçbir bilgisayar oyununda virajların yerne koşerini kullandığını görmedim, aslında hâlâ bu şekilde oyun tasarlayacak kadar tembel ve beceriksiz yaratıkların ortalıkta dolaştığını da bilmiyordum.

Ya da Bir Balyoz Bulup Bu Oyunun CD'sini Kırsam...

Oyunun belki de en berbat yanı oynanışı, ya da daha doğrusu oynanamayışı. Öncelikle tuşları istediğiniz gibi ayarlayamazsınız, sadece yon tuşları kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden de motorunuzu doğru düğün kontrol edebilmemiz mümkün olmuyor. Ama tek sorun bu değil zaten, bir başka berbat tasarım unsuru da motorların benzini bir süre sonra bitmesi. Aslında bu iyi bir detay olabilirdi, ama hiçbir motosiklet bir depo benzini 300 metre git-



mez! Uste ki benzin biten bir motoru inip itmeniz gerekir, ama oyundan atılmayın diye bunu da yapmamışlar. Benzin bitmiş bir motorla saatte ortalama 40 mil sürat yaparak ilerlemek mümkün, hatta isterseniz yarışın sonuna dek böyle ilerleyebilirsiniz. Öte yandan rakipleriniz her gördükleri benzinciye girmelerine rağmen, uzun süre benzinci olmayan bölgelerde bile tamgaz çıktıkları halde yakitları tükenmiyor. Yani tamamen saçma ötesi bir tasarım, gerçeği geçinen bir oyun için tam bir felaket. Aslında daha da devam edebilirdim, ama hiç yazasım yok doğrusu. Eğer motosikletlerden ve bilgisayar oyunlarından sonsuza dek tiksiniyor, stemiyor, sanız bu oyundan uzak durun derim.

Mad Dog

Grafikler

"Gelmem, gördüm, ısılandı!" derdi yüce Julius Caesar genseydi. Olmaz olsun böyle oyun grafiği.

Ses ve Müzik

Bir Harley'in motor sesi para eder, bir de CD'yi dolduran vasat müzikler. O da çok bir para etmez hanım.

Oynanabilirlik

Bir tornavida alıp kendi gözünüzü oynamak, ya da kerpentini kendi sağlam dışınızı çekmeye çalışmak.

Atmosfer

Ne atmosfer? Dalga mı geçiyorsunuz yapmayın nece ederim! Koca anlamıslarınız, yakışıyor mu size?

LEVEL Notu

10



BUSINESS TYCOON

Monopoly i unutar se vidi bir para izlaska mlađadolenia katin

Yapım: Stardock Systems

Dağıtım: Ubi Soft Entertainment Tür: Strateji

Bilgi için: www.ubisoft.com

Hemen her kez Monopoly ya da onun bizdeki versiyonu olan Borsa oyununu oynarım ştir. Ve oynayanlar gayet iyi bilir ki bu ilk bakışta sıkıcı olarak görülebilecek oyunların beklenmedik ve insani içine çeken bir cazibesi vardır. Nedir bu cazibe? Nereden kaynaklanır? Bize çekici gelen, gerçek hayatta ancak rüyamızda görebileceğimiz zenginlikleri oyunda bile olsa ele geçirmenin zevki midir? Belki de... Yoksa ourumuzda durmadan artan para destesini mi istiflemek içimizi gıdıklıyor? Bu da sıradan bir konu. Ama bana kalırsa oyunun ana noktası rakiplerinizi, yo daha da iddialı bir kelime gerek, düşmanlarınızı yenmenin, güçlü ve zengin olmanın zevkini sanalda olsa yaşatabilmesi. Dostunuz (yani gerçek hayatta öyle olabilir ama oyun içinde bir düşman o) hoteliniz de mi kaldı, dükkânınızdan alışveriş mi yaptı? İşte o parayı tosladığınız anın cazibesi çok büyüktür. Paraya sıkıştığınız anda size olan borcunu ödemek zorunda olması ne de eğlencelidir.

Hele kodese tıklması tam bir neşe patlamasıdır.

Silahlarınızı kuşanmanın vakti geldi...

Aslında bakarsanız Business Tycoon yeni bir oyun değil. Business Tycoon'u yaratan ekp 1998'de Entrepreneur adında bir oyunla iş dünyası oyunlarına ilk adımını atmıştı ve Entrepreneur'le büyük bir başarı yakalamıştı. Ne yazık ki Entrepreneur ülkemizde hemen hiç tanınmamış bir oyunu Business Tycoon aslen Entrepreneur'e yapılmış bir devam oyunu ve temel olan her özelliğiyle onun gelişmiş bir versiyonu ama dedğim gibi Entrepreneur'ü bilen pek kimse olmadığından işe en baştan başlayalım.

Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda bir firmayı yönetiyorsunuz ve tıpkı gerçek hayattaki gibi tek amacınız kar etmek ancak bunu yapmanız hiç de kolay değil çünkü karşınızda zorlu rakipler var ve pazardaki payınızın artması için önünüzün azalması gerek. Yapacağınız ilk iş firmanızın hangi endüstri alanında çalışacağını belirlemek. Seçenekler arasında uçak, otomobil ve bilgisayar sektörleri var. Eğer üretici firma sözünü tutarsa bu seçeneklere Stardock'un Internet'teki sitesinden yenilerini ekleyebileceğiz. Seçiminizi yaptıktan sonra ikinci amaç çok önemli olan diğer bir seçim daha yapmalısınız, bu da şirketinizin hangi alanda daha güçlü olacağını belirlemek. Marketing (pazarlama), Research (araştırma) ya da Production (üretim) alanlarından birini seçerek şirketinizin bu alanda daha verimli olmasını sağlıyorsunuz.

Sirketinizi kurup hangi endüstri dalında çalışacağınızı belirledikten sonra yapmanız gereken ilk şey bölgesel avantajları ele geçirmek. Hem i lerleyni safhalarda hem de oyunun başında mallarınızın çok say da bölgede satılması önemli. Bu yüzden ilk olarak her bölgede bir pazar araştırması yapmalısınız. Böylece o bölgede yaşayan insanların ihtiyaçlarını belirleyebilirsiniz.



Karargahınızı kurup araziyi de
tanıdıktan sonra artık sıra askerle-
rinizi göndermeye geldi. Satış
yapmak için ilk yapmanız gereken
nedef olarak seçtiğiniz bölgeye
satış elemanınızı göndermek (sa-
les executive), böylece elemanın
zı gönderdiğiniz bölge ve ona
komşu birkaç bölgede ürünlerinizi
satışa çıkıyor. Eğer seçtiğiniz bölge
sizin ürününüzü pek tutmadıysa
daha esaslı kuvvetleri devreye so-
kunuz ve bir pazarlama kampanyası
başlatınız, bu hem sizin satışlarınız
artıracak hem de rakip firmanın
ürününün popülerliğini azaltacak-
tır.

Ge elim oyunun en önemli öğelerinden biri olan Direct Action Cards'a. Bu kartlar oyunda çok önemli bir yer tutuyor ve şir ketinize çok büyük faydalar ya da büyük zararlar verebiliyor. Kartlar sahip olduğun onemin ya da etkisinin büyüklüğüne orantılı bir fiyata sahip her bir anda kasanızdan 10 milyon u çıkarabili kleri q b önemli bir kontratda kazandırabil iyorlar.

B52 Allenizin Seçimi!

Oyunumuzun genel özelliği sanırım az çok ortaya çıktı. Gene olarak Business Tycoon son zamanlarda çıkan en iyi endüstri oyunu, oynanışı, grafikleri ve zorluğu (hatta ilk zamanları 15'ni fazlasıyla zorlu) yapay zeka rakipleriyle turun hayranlarını memnun edecektir ama ne yazık ki kusursuz değil. Her şeyden önce arayüz gayet fonksiyonel olsa da elinizin altında bulunması gereken bazı

Industry Giant
Snyir/Penn Augustos 98 70/100

seçenekler es geçilmiş. Oyundaki sesler ise gayet sinir bozucu; bit memecesine çıkan onay ama sorular ise insanı tam anlamıyla bezdiriyor. Bunun yanında en absürd eksiklik ise seçtiğiniz endüstri dalı ne olursa olsun, pazarlama stratejilerinin zinciri oyunu oynanışının neme hiç değişmemesi. Uçak satmaya bilgisayar satışının aynı olduğunu düşünmek son derece saçma. Üstelik uçaklar için en son ne zaman pazar araştırması yapıldığını ve radyo ve televizyonlara reklam verildiğini görüyoruz, hele bir de savaş uçakları oldukları düşünün. Radyoda "B52 Atılınızın Seç mi" sloganını duymak ne tuylar ürperti olurdu değil mi? Tek düzelik bununla da sınırlı değil, tüm endüstrilerde araştırmalar yakışık aynı hızla ilerliyor. Oysa her dakika yeni bir uçak modeli çıkmadığını hepimiz çok iyi biliriz veya altı ay önce aldığınız bilgisayar ya da elcran kartının modası çoktan geçmiştir

Bunların dışında oyunda birkaç saçma sapan olay daha var (örneğin ürünlerin fiyatları), ancak bu kadar kusur kadı kızında değilse bile firmanın kızında da olur deyip oyunu begendığımızı belli telim ve turun hayranlarına sakın! ha kıyımamalarıni salık verip yazımız b'telim

Güven Catak

Grafikler

Orijinal oyuna göre çok gelişmiş olsa da günümüzün standartlarının biraz altında ama kötü olduğunu söylemek haksızlık olur

Ses ve Müzik

Bir sürü sınıf bozucu ses kalabalık yaratıp duruyor, sesi kapatmak on tıym! Seslerin daha güzel olması beklenirdi

Dynamabildung

Basit (hatta ağır basit) arayüzü ve dengeli birimleriyle bu oyunu oynamak gerçek bir zevk.

Atmosfer

Bu tür çamaşır severden için son derece tatmin edici bir hava yakaıyor ve başından kalkanı engelleyici.

70 LEVEL Notu

İşin zamanında bu türde iyi bir oyuncu

• [Cognitive-behavioral therapy \(CBT\)](#) is a type of therapy that helps people change their thoughts and behaviors. It is often used to treat anxiety disorders, depression, and other mental health conditions.

... ..

HOT CHIX

Oh oh gelsin pilicler, hem de kızarmış. Aman tanrım en zevkil oyunum!

Yapım/Dağıtım: Midas

Tür: Yarış

Bilgi için: www.hotchix.com

Evet, oyunun isminin görünce neler düşündüğünü biliyorum. Çünkü ben de ilk duyduğumda aynı şeyleri düşünmüştüm. Kapagında araba resimleri olan ve de ismi böyle olan bir oyunu görünce gayet gonulü bir şekilde, yazma isteğimi yetkililere bildirdim. Yetkililer yine oyunun ismine bakıp bu oyunu zaten benden yazı kimsenin yazamayacağını söyleyerek oyunu bana teslim ettiler. Oyunu aldıktan sonra yüklemeye koyuldum. Karşımdaki ekranda beni bekleyenler düşünürken biten yükleme işleminden sonra oyunu büyük bir heyecanla açtım. Fakat nedense işler beklediğim gibi gitmemisti.

Hanı kızarmış pilic?

Saat sabahın 4'ünde zaten karnım bu kadar açılmışken tam da göreceğim tavuklu burgerlerin bir araba yarışla nasıl bağdaşabileceğini düşünüyordum ki, zaten böyle bir şeyin olmadığını anladım. Oldukça kısa ve kolay bir kurulumdan sonra hemen

oyunun arabasına girdim. Karşıma çıkan ekranda ayarları yapabileceğim için birkaç ayar butonu bulunuyor. Buradan grafik, müzik yarış tipi gibi ayarları yapabilirsiniz. Oyunda iki adet yarış tipi bulunmakta. İlk zamana karşı yarış. Bu tipte rakibiniz yok ve kendiniz seçtiniz bir parkurda zamana karşı yarışıyorsunuz. İkinci tipte ise şampiyonaya katılıyorsunuz. Burada



dukça canlı ve renkli grafikler görse açıldan oyunun dinamikliğini arttırmış. Arabanın da ol-

hanı seçme hakkınız yok. Besadet rakibe karşı farklı parkurlarda yarışıyorsunuz. Oyunun en kötü yanlarından biri burada kendini gösteriyor. Parkurlar farklı ama hantalar sadece 3 tane. Aynı harita üzerinde bir düzden bir de tersten oynayabiliyorsunuz. Böylece çok da çeşitlilik sağlanmamış oluyor. Hantalar değişik mekanlarda fakat hepsi açık alan. Haritalardan birinde sis birinde de yerlerde kar var. Fakat ne sis görüşü kısıtlıyor ne de kar kayganlık sağlıyor. Ayrıca bazı yerlerde yolun dışından giden kestirme patikaları kullanmak karlı olabiliyor. Tabii rakiplerinizi de aynı yolları kullanabiliyor.

Ben de yemek var sandım

Oyunun ismiyle alaka kısmi sadece seçtiğiniz arabayı kullanan bayanların oldukça seksi gözükmesi. Fakat dönüşleri nın oyuna çok etkisi ne yazık ki yok. Oyuna girdikten sonra görüklüğüm pek de iç açıcı şeyler değil. Öncelik ilk yarışımı yaparken grafikler hoşuma gitti. O-

dukça anlaşılabilir şekilde yapılmış. Sure, hız göstergesi, rakip ve tur sayısını ekranda görebilmek mümkün. Fakat bunlara rağmen oyunun fiziksel motorunda bir gariplik var. Yanıştığınız arabalar çok zor sağa ve sola dönüyor. Dönüşler ve savrulmaları gerçekçi yapılmamış. Bu da oyuna alışmayı zorlaştırıyor. Kontroller oldukça basit. Zaten değiştirmek de mümkün değil. Yalnız bir yerde yazsaydı bulmak için bütün tuşları denememe gerek kalmazdı. Oldukça basit kontrolere rağmen oyuna bir el freni eklenmiş. Bu da dönüşlerde arabanın biraz daha dışı savrulmasını sağlayarak gösteriş sağlıyor.

Sağa sola istediğiniz şiddette çarpabilirsiniz. Arabaların z lastik top gibi bir yere çarpınca aynı hızla ters tarafa sekiyor. Hem de hiçbir hasar almadan. Yalnız bir kere çok çok çok uğraşınca arka stoplardan birini kırabiliyorsunuz. Nasıl başardıysam. Yapay zeka ve zorluk seviyesi hakkında söyleyecek çok bir şey yok. Rakiplere yetiş-

memenere de imkansız. Çünkü gazı basarsanız e bet kısa sürede yakalısınız. Yalnız rakiplerinizde birine arkadan çarparsanız ona kilitlenip kalıyorsunuz. Bu da sizin bir bug olması.

Kızlar her yerde var :)

Önceden de dediğim gibi oyunun grafik motoru oldukça dinamik. Fazlaca efekt kullanılmamaya çalışılmış. Fakat bu görüntü efektlerinin hiç biri goze hoş gözüküyor. Bazı bölümlerdeki lens flare efekti, bir bölümdeki sis, duman efekti gerektiği gibi yapılmamış. Golge endirmeler memnun edici, Doku kaplamalar sadece fakat göz alıcı. Oyun 1280x1024 çözünürlüğe kadar Direct 3D platformunda çıkabiliyor. Oyundaki sesler bildiğimiz yarış oyunlarındaki motor, çarpışma seslenne benziyor. Müzikler ise ortalamadan üstüne çıkmıyor. Eski arabaların hatırlatma 1970'li yılların müzikleri konulmuş.

Sonuç olarak bu oyun para verip de alınacak bir oyun değil. Bir çok eksikliği var. Ayrıntıdan uzak ve oldukça hata dolu. Bunların düzeltilmiş hali olmadan oyundaki kızlar bile oyunu satıramaz.

Onur Bayram

Grafikler

Modeler ve dokümanları görsel açıdan güzel ve gerçekçi. Fakat bazıları grafikler sonra tatmin edici.

Ses ve Müzik

Müzikler belki idare eder ama ses efektleri çok cılız. Böyle bir oyuna daha fazlasını beklemek de yanlış olur.

Oynanabilirlik

İlk başında öğretilenlerde bir süre oynatabilirsiniz buna diyeceğim bir şey yok.

Atmosfer

Canlı grafikler önce yakışıyor ama sonra çok sıkılıyor. Çünkü hiçbir hava şartı yok. Hava efektleri yok.

51 LEVEL Notu

Daha fazla hantalar eklenmeli. İlk harita biraz sıkıcı. Müzikler önce yakışıyor ama sonra çok sıkılıyor. Çünkü hiçbir hava şartı yok. Hava efektleri yok.

Minimum: 1280x1024 çözünürlük, 16MB RAM, 10MB HDD.

Önerilen: 1280x1024 çözünürlük, 16MB RAM.

Grafik: 3D sesler

Ekstra: Çerçeve

KISA KISA

Kısa kısıtlıdır görev değişimi. Artık bu entropi oyunun oynanışını etkileyecek. Burda'nın işi.

Action Man

Firma : Öğrenmeyin üzüldünüz Tür: Yok böyle bir tür Saçmalık Derecesi: 80

Bu oyunda en güldürücü şey oyunun başında bizlerle konuşan adamın şöyle bir tanımda bulunmasıydı. "Haydi Action Man dünyayı kurtaracak tek adam seninmi? Yok neden ki? O kadar vergi veriyoruz, basımızda o kadar takım elbiseli adam var, onların maaşları bizim vergilerimizden ödeniyor onlar kurtarıcı bana ne. O kadar şey becerebiliyorsun dim adim Bill Gates ya da Ma-

cak vırrı ne bakıp camına eklemek biliyoruz. Geçen gün kız arkadaşımı annemlere tanıştırmak için götürdüm kadıncağız korkudan avizeye tırmandı. Kendime araba bile alamadım. Daha ev kirasını zor ödüyorum. Bırak elbiselerim iç çamaşırlarım bile abımdan kalma. Bak kardesim çok güzel mantı yaparım ayrıca da çok güzel adam döverim. Eğer bunlardan birisini istersen söyle. Ama bana kalkıp dünyayı kurtar

faalan deme. Hadi diyelim ben bir süper kahramanım, ilerde benimde bir öze hayatımız olmaz mı yani. Ne öyle kalk her dakika dünyayı kurtar bakalım. Fazla meselesi yok e-



halma. Ghandi faalan o urdu. Ne şim olacak ki ben mi dünyayı kurtarmakla faalan? O kadar kanız mamız var, odun gibi boğum boğum kaslarımız var ama senin kadar para kazanamıyoruz biz. Sizde tıp deseni yok, tıy pos deseni o da yok ama ruya gibi çeşit çeşit kız aryanızda. Bizde an-

bir tarafım kırsal çizilse sigorta yok, öyle sırtım okşayıp aletin demekle olmaz bu şler. Sen en yısı a şu silahı eline bakayım, güysü kışe de duran koşumu de. Hah tamam hadi şimdi madem o kadar iyi biliyorsun git sen kurtar bakalım dünyayı. Görmek kaç bucak o dugunu.



SPRINT CAR RACING

Firma: Julio Iglesias Tür: L'amour Saçmalık Derecesi: 85

Cem ile konuştuğumuzda kısa kısa bölümümüzde gerçekten oyun tanıtımı yapmamız gerektiğini söylemişti. Bende seçim yaptım ve dört bir birinden başarısız oyun arasından bunun seçtim. Sprint Car Racing diğer üç oyun arasında gerçekten öne çıkan özelliklere sahip. Bu özelliklerin ne olduğunu tam olarak belirteyemedim. Çünkü sınıflamaya bile girmeyecek zeka derecesine sahip olduğunu düşünüyordum. Zaten bu oyunu düşünüp yapan insanlardan da baska bir şey beklenemez. Bu oyun Amerikanin geride kalmış yarışlarında beklenti yapıyor ama Türkiye'de asla

yapmış çünkü sürücüler tamamen et renginde ve katalarındaki kask benzeri şeylerle hepsi koca et kafalar olarak görünüyor. Bunun yaparak bu oyunu oynayanlara ne demek istemişler bilmiyorum. Birde bu oyuna kalkıp zorluk dereceleri koymuşlar ki en zorunda bile bir yaşındaki bir çocuk kavyeyi ayak parmaklarıyla kullanarak birinci olabilir. Oyunda kullanılabilecek hız çeşit çeşit yarış arabası var. Yalnız programcının hakkını yemeye im. Bu arabaları dizayn ederken çok zorlandıkları belli oluyor. Tek bir model alıp onu çeşitli renklerle boyayarak "yeni model" diye sunmak gerçekten çok yaratıcılık isteyen bir şey. Zaten bu oyunu düşünüp yapan insanlardan da baska bir şey beklenemez. Bu oyun Amerikanin geride kalmış yarışlarında beklenti yapıyor ama Türkiye'de asla



THE CRYSTAL KEY

Firma : Ne gerek var

Tür: Gereksiz oyun

Saçmalık Derecesi:99

Bu defada Dünyayı kurtarmak için uzaya gidiyoruz. Gene son ümit bızmsız. Güzelim bir sorun! İtfaiye çaba dünyayı kurtarmak istemiyor. Hiç bir yeri kurtarmak istemiyorum. Kız arkadaşım bekliyor birazdan onunla buluşacağım hadi beni mesgul etmeyin. Uzay mekiği falan anıyamam beni beklesin. O kadar otobüs minibüs kuyruğunda bekliyoruz biz bir defa da mekiği beni beklesin. Hem seni hiç Sevdalıy tanmadın galiba. Hayır canım askıtan falan olmuyorum öyle sevdalı değil. Kız arkadaşımın adı Sevdalı. Bir dakika geç ka-tum günün zızzı eder. Ama o seni beklettikçe bekebilir artık elindeki çiçeklerin solar beklemekten gelince de bir surat ya parıksırma. Mutlaka Lili sevelbi vardır geç ka-tum Sevelbi bulamazsa zaten genede her şeyin

sorum usul sensindir. Sozu evirir çevirir getirip gene suda sende bulur. Neymiş efendim buluştüğümüz sokağın taşları paket taşmış ondan ayakkabısının topuğu kırılmış ve oda eve gideyim ayakkabıyı çökmek zorunda kalmış. Ya belediyenin nereye nasıl taş döşediğide de kaşmamam ki. Sevdiğini okur bu tip olaylar kadınların bıkı davranışlarındandır. Aaa benim kız arkadaşım da bana böyle davranıyor dersiniz merak etmeyin o yalnızca sizin kız arkadaşınızın mahsus bir davranış degildir! İşte böyle bir kadın Sevdalı o yüzden bırakın beni çökmem azim. Hem eğer dünyayı kurtaracak birisini biliyorsanız o da Hamdi abidir. Kendisi Galatasaray Hamamında kesecik yapan gayet batıl yapıyla şöyle iki meciye kıymetli bir adamdır. Sizin onu uzaya görür bakalım temize nemedik bir tek koloni kalıyormu

Ya duydunuz ses bu ses Sevdalı'nın sesi. Hayır canım Kaşmpaşa ya geçmedim Taksim'den bağıryor. Benim hemen çıkmam lazim. Dünya bekler Sevdalı aslında Sevelim sevelim bu Dünya nepimizin



Virtual U

Firma : Artık batmışlardır herhalde ne olabilir simülasyonu.

Tür: Yaşamaktan daha sıkıcı Saçmalık Derecesi:100

Üniversite yönetim simülasyonu yapmak hangisapkın beynin fikridir gerçekten çok merak ediyorum. Tüm hayatımızın beş senesini ilköğretimde üç senesini orta okulda üç senesini daha lisede geçiriyoruz. Ondan sonra at gibi üniversite için koşturuyoruz. Girdik çöremedik derken kaza eseri bir yere girdik diyelim. Had Aice Harikalar diyarında düşürüp istediğimiz yere girdiğimizi de farz edelim. Çökmek için saçlarımızın yansınlı doktuktan sonra birde oturup onun oyunu oynamak mı? Ben bu CD'yi kırarım arkadaş. Bu oyun evdeki fareleri zehirlemek için kullanırım. Sevmediğim insanlara hediyeler olarak gönderirim. Her sabah saat 9 da evimin önünden patates soyağı diye bağırarak geçen cırtlak sesli seyyar satıcının kafasından fırlatırım. Beton içine go-

mup den zehir atarım. Hayır hayır denzin en derin yerine atarım. Ufalayıp tavuk yemi yaparım. Üzerimde sigara söndürürüm. Ana yolun üzerinden geçen her hangi bir üst geçide gecenin saat üçünde çıkıp CD'yi yolun ortasına attıktan sonra yuzumda sapkın bir gülümsemeye oradan kaçarım. Ama ne olursa olsun bu oyunla gitsize tek bir kelime yazmam. Ne gerek var ki? Nasılsa üniversiteye girince neden yazmadığımı sizde anlayacaksınız. Çöremeyenler ise keskinle kurtarılmış bölge de yaşıyorlar. Onlar bu çöremeden uzak hayatlarını sürdürüyorlar. Sizde gıcın deiller gibi dans edip, kurbanlar keskinle bileyim nallay çekkin sızı rahatlatıp huzura erdirecek ne varsa onu yapın ama böyle acubuk fikir, sıhrın altında oynanışa sahip özürü oyun arda uzak durun. Mutlu olun.



VAMPIRE : REDEMPTION

Kan emme sanatının inceliklerini öğretmeye devam ediyoruz.

Sonunda Vampire: Redemption çözümünün son bölümüne geldik. Bu ay açık amama başlamadan önce size çok sevindirici bir haber vermek istiyorum. Benim gibi vampir severlerin yanı sıra, bu konu hakkında hiç bilgisi olmasa da, bu oyunu oynadıktan sonra vampirlere ilg duymaya başlamış olan arkadaşlar için de sevindirici bir haber.

Geçen ay Gökhan'la Batu'nun Vampire: Masquerade vampirleri üzerine yazdıkları oldukça açıklayıcı yazıyı okumussunuzdur. Whitewolf'un Vampire settinginin dışında ciddi biçimde vampirlerin yer aldığı diğer bir setting de TSR'nin Ravenloft settingidir. Bunun hakkında fazla ayrıntıya girmek istemiyorum, eminim ki bir ara bu da Gökhan'la Batu'nun sayfalarından geçecektir. Bunun yerine size güze haberim vereyim. Anırsanız, Ravenloft serisinin kitaplarını Türkçe olarak piyasaya sunmaya hazırlıyor. Hatta siz bu satırları okurken büyük bir ihtimalle kitaplar kitapçılarıdaki yerlerini almış olacaklar. Serinin çıkacak olan ilk kitabı Vampire of the

Mists (Sislerin Vampir). Bu kitabı ne yapıp edin mutlaka alıp okuyun. Kesinlikle pişman olmayacak ve Ravenloft'un diğer kitaplarını da bir an önce okumak için can atacaksınız. Seriden çıkacak diğer kitaplar ise sırasıyla şöyle: Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları, Ben, Strahd - Azalın! ile Savaş, Kara Gül Şövalyesi (özellikle bu sonuncusu Dragonlance hayranlarını da ilgilendiriyor (ben şahsen Lord Soth'u çok severim)). Evet en sonunda muhteşem Dragonlance setting'inden sonra Ravenloft da Türkiye'deki okuyucularla buluşuyor. Umarım yine geçmişte olduğu gibi çevirilerle ilgili ciddi sorunlar yaşanmamıştır, çünkü bu tarz şeyer sizin için de kitaptan soğutabiliyor (ben azından ben İngilizceci olduğum için değil zevki amaçlıydım). Neyse okuyup göreceğiz. Sizi hemen kitaptan ufak bir ayrıntıyla baş başa bırakayım, sonra da kaldığımız yerden Vampire'in çözümüne devam edelim.

İste istediğinize dikkat edin. Ravenloft'un kötü güçleri sizi duyabilir!

Jander Sunstar Unutulmuş Diyarların büyülu Evermeet'inin

yerlisi olan iyi bir efirdir.

Ofke ve kederle çılgına dönen Jander kendini Ravenloft dünyasının kabuslarla dolu ortamında bulur ve buranın hakımı Kont Strahd Von Zarovich'in dikkatini çeker. Ancak, acaba Jander, asil vampir dostunun geçmişinin kendi intikam arzusuyla bağlantılı olduğunu öğrenince ona güvenebilecek midir?

Tower of London

Hatırlarsanız en son Setite Temple'de Lucretia'yı öldürmüştük ama aslında onu öldürmek için kalbini yok etmemiz gerektiğini öğrenmiştik. İşte, Lucretia'nın kalbini bulunduğu yer Londra Kulesi. Buraya ulaşmadan önce yoldaki karavandanı silan tedarık yapmanız iyi olur. Özellikle Christof için bir adet Crossbow ve yeterince bolt satın alın. İçeride ihtiyacınız olacak, neden olduğunu az sonra anatacağım. Ayrıca sizi bilmem ama ben tüm karakterleri yakın dövüş silahlarıyla donattım (kılıçlar ve feral claws e devinleri gi-

bi), içeride özellikle orumcuklere karşı yakın dövüş çok daha etkili oluyor.

Neyse karavandan çıkıp köşeyi dönün ve ilerleyerek kuliyeye ulaşın. Kulenin içinde sizi zorlayacak büyük bir yaratık yok. Burada karşılaşacağınız yaratıklar temel olarak orumcukler ve ustakadrlardan ibarendir. Wraith'ler Burada sizi en fazla rahatsız edecek şey orumcuk yumurtaları olacaktır. Onlara azıcık yaklaştığınızda yumurtalar kırılarak 6-7 tane ufak orumcuk çıkıyor ve size saldırıyorlar. Bu özellikle içinde 2-3 tane büyük orumcuk ve yumurtanın olduğu odalarda ciddi sorunlar yaratabiliyor. O yüzden öncelikle bir odaya adım attığınızda eğer bir orumcuk size doğru geliyorsa odadan hemen çıkın ve onu tek başına halledin. Sonra odaya girin, Christof'un eline crossbow'u verin ve yumurtaları uzaktan vurun. Genelde iki

atışta yumurtaları öldürüyor. Ayrıca hemen aklınıza gelmişken söyleye-





yım, bundan sonra karakter geliştirme ekranları çıktı ğında özellikle strength ve dexterity özelliklerini arttırmaya bakın. Ben oyunu b tirdiğimde bu iki özellik de (stamina da dahil) 100'dü. Dexterity'niz yüksek olursa shift+tıkla şeklinde yaptığınız özel vuruşlar da dahil olmak üzere isabet yüzdeniz o dukça artıyor.

Kulenin ikinci ve dördüncü katları arasında örümceklerin yanında bir de wraith'lerle uğraşmanız lazım. Onlar üzerinde de kılıçlar oldukça etkili oldu ğordüğüm kadarıyla. Ve tabii yine her bir yarattığı öldürdükten sonra oyunu kaydetmeye sakın üşenmeyin.

Dördüncü kata çıktığınızda aradığınız kalbi bulacaksınız. Onu alın ve kuleden dışarı çıkın. İşte burası muhtış zor bir yer. Kuleden çıktığınızda oyunu kaydedin. Tüm grup üyelerine kuvvetlendireci disiplinler (potency, certainty, feral claws gibi) uygulayın ve tahta parmaklıklara doğru bir adım atın. Bir kurt adam tahtaları parçalayacak ve size saldırarak Aleviden biraz daha fazla etkileniyor ama ben oyundaki tüm yaratıklara karşı yakın dövüş taktiğini uyguladım. Yaptığınız her sıkı vuruştan sonra hemen oyunu kaydedin ve ciddi biçimde zarar gördüğünüz an bu kaydı yükleyin. Biraz uğraştıktan sonra bu yaratıktan kurtulacaksınız.

Dövüştten sonra Temple of Set'e geri döndüğünüzde hemen Lucretia ile karşılaşacaksınız. Bu sefer sizi dev bir yılan şeklinde karşılayacak. Bu yılan da aleve karşı oldukça zayıf ama kurt adamı öldürmüş biri olarak bunda pek fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Lucretia'yı yenerince zayıflattığınızda karşınıza iki seçenek çıkacak. Şimdiye kadar yaptığımız her şey iyiliksever-

ce olduğundan burada da şu seçeneği seçiyoruz: "I shall destroy thy heart, and forever end the wickedness of this foul priestess!"

Şimdi zindandan çıkın ve limana giderek oradaki gemiye binin. Çeride bir

iki Nosferatu ile karşılaştıktan sonra ara demo girecek ve New York'a varacaksınız.

New York Sewers

New York'a vardığınızda karşılaşacağınız federaler sizze Giovanni hakkındabıyı verecekler. Yapmanız gereken depolarına girmek, ama bunun için öncelikle giriş kodlarını bulmalısınız. Caddede biraz yürüdüğünüzde uç Nosferatu'nun bir dğerini köşeye sıkıştırdığını göreceksiniz. Sadržanları öldürünce Samuel grubunuza katılacak. Azıcık daha ilerleyin ve Dev/Null'in apartmanına giden yangın merdivenini bulun.

Dev/Null size gerekli olan giriş kodlarını elde etmek için kanalizasyondaki FBI bilgisayar kutusuna bir verici yerleştirme z gerektğini söyleyecek. Apartmandan ayrılın ve öncelikle karşıdaki Gun Shop'a giderek ihtiyacınız olabilecek silahları ve cephaneyi alın. Şimdi yerdeki kapağı kullanarak Sewers'a girebilirsiniz.

Sewers'ta genel olarak Nosferatularla karşılaşacaksınız. Burada karşılaşacağınız Nosferatular, Prag'daki kuzenlerinden biraz daha zorlular ama yine de bunlara karşı da aynı taktikleri işe ya rıyor. Özellikle de eğer biraz önce söylediğim gibi karakterlerini zın dexterity'sı yüksekse ve ellerinde kesici bir silah varsa, çoğunuz zaten ilk vuruşta kafalarını keşerek öldürebileceksiniz. Nosferatuların en zorlu tarafları ise bildiğiniz gibi Bringing out the Beast disiplini ile sizi Frenzy durumuna sokmaları. O yüzden bunarı bir an önce haklamaya bakın.

Sewers'ta ilerledığınızde yerde elektrik akımı olan bir bölgeye geleceksiniz. Bu odalardan birinde iki tane vana, bir diğğinde ise üçüncü vana bulunuyor.



Tüm vanaları aynı anda çevirdiğinizde elektrik akımı kesilecek. Önünüze gelen katietmeye devam edin.

Üçüncü kata ulaştığınızda bir su kışını geçmek için salı binin. Salı tıktığınızda grubunuzun dört üyesi de salı çıkacak ve suda hareket etmeye başlayacaklar. Yolu yarısına ulaştığınızda ise dev bir timsah ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Bu yaratıklar hem oldukça güçlüler, hem de yakından size oldukça fazla zarar verebiliyorlar. Karşı kıyıya çıktığınızda yine timsahlarla uğraşacaksınız. Timsahlar tek tek üzerinize çekerseniz çok fazla sorun yaratamayacaklardır. Ama bunların ikisi e birlikte uğraşmak çok zor.

Dördüncü kata indiginizde Nosferatu Underprince ile karşılaşacaksınız. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneği seçin: "We have no need to war with thee. We merely wish to pass through."

Böyle kibarca konuşmanıza rağmen Underprince size saldıracak. Etrafındaki farelere hiç aldırmadan tüm saldırılarınızı Underprince üzerinde yoğunlaştı rın. Onu öldürdükten sonra et

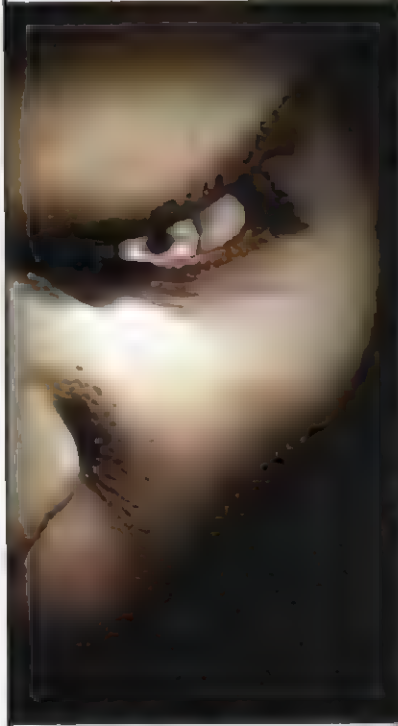
rafta kalan fareleri de temizleyin. FBI kutusuna tıklayın ve merdivenleri kullanarak kanalizasyondan çıkarak

Dev/Null'un apartmanına gidin.

Giovanni Warehouse

Dev/Null'un apartmanına döndüğünüzde size Giovanni Warehouse'a girmeniz için gerekli olan giriş kodlarını verecek Warehouse'da oldukça güçlü bir direniş e karşılaşacaksınız. O yüzden buraya gitmeden önce yine Gun Shop'a bir uğrayıp silah ve cephane durumunuzu gözden geçirin. Bu arada şimdiden soyeyeyim bulduğunuz bütün değerli eşyaları (özelikle de diamond cinsinden olanları) ve özellikle alevisi ahlalarını toplayın ve satın. Oyunun sonunda alevi silahları için oldukça pahalı ihtiyacımız olacak çünkü.

Apartmandan çıkın ve New York'a ilk ayak bastığınız yerin yakınındaki warehouse'a gelin. İçeri girdiğinizde Giovanni'ler size saldıracaklar. Giovanni'lerin en iyi tarafları çok rahat şekilde Feed yapılabilmeleri. Bu şekilde hiçbir zaman kan sorununuzun olacağını sanmıyorum. Genelde her iki deneyiştten binde ısırma yı başarılabiliyorsunuz. O yüzden



bir Giovanni'yi üzerinize çekin ve ona saldırma dan önce üzerin de Feed disp linini kulla rın. Son-

diğer grup üyelerine dağıtın. Az sonra bir hanet videosu izleyeceğiz çünkü İçeri girip Alessandro Giovanni ile konuşmaya başlayın. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneği seçin

**"I thank thee.
We shall go now."**

Konuşmanın bu bölümünde birden bire Pink Alessandro'ya saldıracak ve onu öldürecek. Bu sırada eski dostumuz Wilhem gelecek ve Pink'in gerçek kimliğini açıklayacak. Neyse yine de buraya gelene kadar arkadaş bize

yardımcı oldu. Pink kaçtıktan sonra Wil-

Orsi's Factory

Orsi's Factory'e doğru yola çıkmadan önce ilk olarak Gun Haven'a girip Wilhem'i güzelce donatın. Yine size tavsiyem Wilhem'i mümkün olduğunca sık giydirmeniz ve eline de bir kesici silah vermeniz. Donanım olayını tamamladıktan sonra Orsi's Factory'e doğru yola çıkabilirsiniz ama Orsi's Factory'e girebilmek için biraz görev tamamlamamız gerekiyor. New York Docks'tan taksiye binerek Uptown New York'a ulaşın ve etrafta biraz dolaşarak Barclay Hotel'in yerini bulun. İçeri girin ve Fred Varney ile konuşun. Asansörü kullanarak en üst kata çıkın. Yerde bir kan paleti göreceksiniz, alıy onun arkasından Alexandra'ya ait olduğunu söyleyecek ve dolaşarak onu bulmanız gerekecek. Aşa-

gıların, Barclay'den dışarı çıkın. Şimdi sağa

donup ilerleyin,

binanın arkasında bir yerde Barclay South Storage Room isimli bir kapı bulacaksınız. İçeri girin ve Alexandra Ruthven ile konuşun. Sız onunla konuşurken Ventrue sızınla karşılaşacaksınız. Onları hallettikten sonra Alexandra ile olan konuşmanın devam edin. Oradan ayrılmadan önce tabloyu almayı unutmayın.

Şimdi haritanın kuzeyine doğru ilerleyin. Yolda sızsız bir kilise göreceksiniz. Burası oyunun en son durağı olan Cathedral of Flesh, ama henüz buraya girmemiz mümkün değil. Kışının yandan ilerlediğinizde iki nobetçi tarafından korunan bir kapı göreceksiniz. Elinizde tablo olduğu için nobetçilerle konuştuğunuzda içeri girebileceksiniz.

Orsi's Internat onal da şimdiye kadar alıştığınız zindanlardan farklı değil. Yine en alttan başlayacak ve yavaş yavaş yukarı doğru çıkacaksınız. İlk olarak rampadan yukarı çıkıp factory level 1 kapısına ulaşın ve içeri girin.

Sodaki Ventrue'yi öldürün, buradaki karşılaşacağınız Ventrue'ler pek de zorlu değildir. Dread Gaze ve Awe disiplinlerinin sık

sık kullanıyorlar. Neyse, merdivenlerden yukarı çıkın. Aşağıdaki odalarda bir çok Ventrue var, hepsini öldürüp toplayabildiğiniz kadar hazine toplamaya çalışın. Dediğim gibi para çok önemli olacak birazdan. İlerlemeye devam edin, merdivenlerden inin ve bir War Ghoul ve Tzimisce'lerle karşılaşın. Odayı temizleyin ve kösedan dönerek başka bir War Ghoul ve Ventrue ile karşılaşın. İlerleyin ve factory sub-level 2'ye giden kapıdan geçin. Bu sub-level'e bir kez daha ulaşacaksınız, burası fabrikaya girdiğiniz yeri aynı ama bir üst rampadan başlayın. Rampayı takip edin ve factory level 2'ye ulaşın.

Odanın içindeki hazineleri toplayın ve Ventrue'leri öldürün. Koridoru takip edin ve merdivenlerden yukarı çıkarak sola dönün. Bir War Ghoul ve onun minyonlarıyla karşılaşacaksınız. Artık War Ghoul'lar da size pek fazla sorun çıkaramıyor. Eğer bunlarda bile zor anıyorsanız, karakterlerinizi önce boluma götürmeden önce tekrar bir gözden geçerseniz çok iyi olur. Odadaki Tome of Dominate'yi alın ve Dominate disiplinini olmayan bir elemanın zinde kullanın. Koridor dan ilerleyin ve sağdaki odadaki Ventrue'ye ve Ghoul'ları öldürün. Koridoru yine takip edin, içerisinden iki tane War Ghoul bulunan kalabalık bir odaya ulaşacaksınız. Öncelikle War Ghoul'ları halletmeye çalışın ve mümkünse diğer katleri birer birer çekin. Çünkü bunların kışından saldırdığında çok şansız değilseniz grup elemanlarınızın birer ikiser öleceklerdir. Butun yaratıkları hallettiğinizde ilerleyin ve kapıdan çıkarak factory sub-level 3'e ulaşın. Yine aynı şekilde rampadan yukarı çıkın ve factory level 3 kapısından içeri girin.

Bu katta sızsız fazla zor olacak bir şeyler bulunmuyor. Yine sürekli olarak ilerleyin ve factory sub-level 4'e giden kapının yerini bulun. Buradaki rampadan çıkıp kapıdan geçtiğinizde factory office'e ulaşıyorsunuz. Burası sevgili Orsi amcamızın bulunduğu yer.

Orsi ile bir süre konuştuktan sonra onunla savaşa başlayacaksınız. Orsi sizin için en ufak bir tehlike bile yaratmayacaktır sanırım. Artık oyunun sonlarında in-

ra öldürürsünüz.

İkinci kata ulaştığınızda Giovanni'lerin yanı sıra yine wrath'ler de basıniza belâ olmak üzere ortaya çıkacaklar. Ama oyunun başındaki durumun aksine, artık bu yaratıklar güçlü grup üyeleriniz karşısında pek problem yaratamıyorlar. Onunla beraber gelenlere savaşp warehouse'de ilerleyin.

Eninde sonunda Alessandro Giovanni'nin odasına ulaşacaksınız. Oyunu burada kaydedin ve Pink'in üzerindeki değerli eşyaları

hem grubunuza katılacak, hem de eskisinden çok daha güçlü olarak. Oyunun sonuna kadar Christof ve Wilhem yaratıklarının çoğunu rahatlıkla katledebilecekler artık, şahsen ben Samuel'i yalnızca gerektiği zaman destek elemanı olarak kullandım. Zaten geri kalan zamanın çoğunda Samuel torpor vaziyetindeydi. Çok da önemli bir karakter değildi ya.

Şimdi masayı araştırın ve yeni questinizi öğrenin.

san daha zorlu rakipler bekliyor halbuki Sonuç olarak Christof Ors'i pencereden aşağı atacak ve Ors aşağıdaki kaynar demirin içine düşerek buharlaşacak

Odadan dışarı çıkın ve merciverenlerden aşağı inin. Burada Ors'inin üç güzel kızıyla bir kez daha karşılaşacağız (tüm vampirler böyle güzel olsun, gelsinler emsinler kanımızı valla ben razıyım şahsen). Onlarla konuşurken şu seçeneği seçin

"(Threaten them)"

Bu konuşmadan sonra gelecek olan videoda Vukodlak'ın dirilişine şahit oluyoruz. Artık nina amacım z belirlenmiş oldu, bu pisiği dünya üzerinden temizlemek.

The Cathedral of Flesh

Evet en sonunda Anezka'ya ulaşabileceğiz. Aslında tüm bir oyunun arkasında bir aşk hikayesi'nin olması, ne e de bir vampirler bir rahibe arasındaki aşk hikayesi'nin ana konu olması çok ilginç, değil mi? Sonunda bu aşk hikayesini tatlıya bağlayabileceğiz. Dana doğrusu bu çözümü takip ettiyseniz tatlıya bağlayacağız.

çünkü eğer konuşmalarda seçtiğiniz cevaplar sonucunda insanlığınızdan çok fazla kaybetmişseniz, kötü sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

Katedrale girdiğinizde karşılaştığınız yaratıkları bir sayayım isterseniz: Szachta, Tzimisce, War Ghoul, Demon Hound ve (herhalde hala kötü biçimde andığınız) Vozhad. Neyse ki artık eskisi kadar güçsüz değilsiniz ve bu yaratıklardan sizi oyundan söğütacak güçte olanı yok. Karşılaştığınız ile Vozhad tek başına olacak, her intimale karşı onunla savaşırken bol bol save yapmayı unutmayın. Karşılaşacağınız ikinci ve üçüncü Vozhad'lar ise aynı odada beraber bulunuyorlar. Hem de diğer başka yaratıklarla beraber. Bunların ikisini de üzerinize çekerseniz hayatta kalma şansınız pek yüksek değil. O yüzden teker teker sizi izlemelerini sağlayın, geri çekilin ve öldürün.

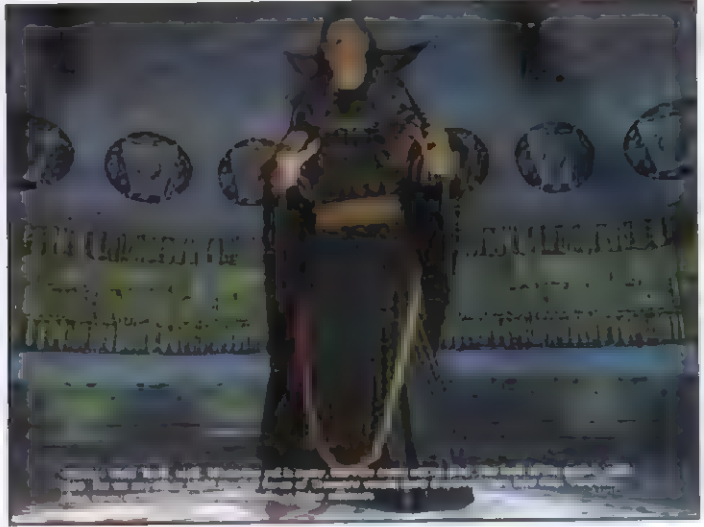
Vukodlak'ın bulunduğu kısma geldiğiniz zaman hemen bir Walk the Abyss disiplini kullanın. Silah dükkanına girdiğinizdeki gereksiz her şeyi satın. Bozca paranızın olması gerekiyor çünkü

Uzer nizede di
amond,
gold gibi
şeyler
bile satın. Bir
karakter nize
(tercihen

Wilhem) roketatar alın ve inventory'ı baştan aşağı füze ile doldurun. Christof'a magnetum crossbow alın ve onun da inventory'sine bolca bolt alın. Tabii bu sırada kullanacağınız ana yakın sa-

vaş silahlarınızı sakın satmayın. Mermileriniz bitince ihtiyacınız olacak çünkü. Aynı şekilde Samuel ve Lily'e de menzilli silah ve mermiler alın. Sonra taksiye binip Upper Town'a gidin ve oradaki dükkandan tüm karakterlerin inventorylerini kan torbalarına doldurun. Emin olun çok daha fazlasına gerek duyacaksınız. Haven'e dönün ve Abyss'den geçerek tekrar katedrale dönün.

Vukodlak ile konuşmaya başladığınızda eğer bu rehberi sonuna kadar takip ettiyseniz insanlığınız yüksek olduğundan size bir seçenek verilmeyecek ve doğru



dan savaşmak zorunda kalacaksınız. Eğer insanlığınız düşüğe seçeceğimiz konuşma seçenekleriyle kötü sonlara ulaşabilirsiniz.

Vukodlak'la savaşa başladığınızda tüm fuzeleriniz ve oklarınızı üzerine boşaltın. Eğer iyi zarar verirsiniz hemen kaydedin (ben yaklaşık 20 kere save kullandım bu son savaşta). Vukodlak size yaklaşırsa hemen bir önceki odaya koşun ve saldırılarınza bu odadan devam edin. Gerektiğinde Pause tuşuna basarak oyunu durdurmaktan çekinmeyin. Sakın Sağlığınız düşerse hemen Blood Healing kullanın. Çünkü Vukodlak bir iki vuruşta adaminizi öldürebilecek kadar zorlu. Eğer menzilli silahlarınız tükenirse oyunu durdurun, karakterlerinizi disiplinli uygulayın ve kılıçlarınızı kusayın. Bol bol save yaparak Vukodlak'a saldırın. Ona yeterince zarar verdiğinizde sizi katedralin alt katına atacak.

Herleyin ve Anezka'nın yüzüne

sağ p olan yılanı benzer günlüklerin hepsiyle konuşun. Tümünüyle konuştuğunuzda, önünüzdeki kapı açılacak. İçeri girin ve Libussa ile konuşun. Ondan yardım isteyin ve açılan portadan geçip Vukodlak ile son savaşınıza başlayın. Abyss hala açık olduğundan isterseniz şenre dönüp mal takviyesi yapabilirsiniz.

Vukodlak'ın şimdiki hali büyük kanatlı bir ejderha cinsi yaratık şeklinde, vuruşları çok kuvvetli ve kendisi de oldukça dayanıklı. Alev harıcındaki tüm saldırıların etkilili oluyor. Yine az önceki taktiği kullanabilirsiniz bunda da. Onunla ilk başlarda mümkün olduğunca uzaktan savaşmaya çalışın. Özellikle de Samuel torpor durumuna geçerse pek fazla önemsemeyin. Eninde sonunda onu öldüreceksiniz, ama olduğuna dair bir animasyon göremeyeceksiniz. Doğrudan oyunun son demosu başlayacak.

Eser Güven



ICEWIND DALE Bölüm 2

Geçen ay Chapter 2'yi bitirmeye çok az kala yazıyı bırakmıştık. Hadi kaldığımız yerden devam edelim.

CHAPTER TWO

Temple'i tamamen temizlediğimize göre en son kata gidebiliriz artık. Haritanın en güneydoğu köşesinden bir sonraki haritaya geçin. Bu bölümde şimdiye kadar oyunda karşılaştığımız en zor yaratık olan Yxunomei'ye karşılaşacaksınız. Ama ona ulaşana kadar geçeceğimiz yerlerde yine birkaç zorlu dövüş sizi bekliyor. Özellikle de yuantı okçuları çok bea çıkarıyorlar, çünkü hem toplu halde bulunuyorlar, hem de yanlarına yaklaşıncaya kadar çok zarar alıyorsunuz. Okçuları teker teker ekrana alarak, uzaktan okla öldürürseniz iyi olur. Haritanın kuzey doğusundaki geniş odaya geldiğinizde kapıyı açmadan önce biraz nazırlık yapın. Öncelikle uyarılar. Yxunomei büyüye karşı dayanıklı ve yalnızca +2 ve üstü silahlardan etkileniyor. Elinizde +2 arrow'lar bulunuyorsa bir nebze rahat edeceksiniz. Şimdi taktikimize şu. Kapıyı açmadan önce thief harcındaki grup elemanlarını bir önceki kordora yerleştirin. Thief ile içeri girin, Yxunomei saldırdığı anda hemen geriye, arkadaşlarınızın yanına dönün. Büyücülerinize mümkün olduğunca summon buyu eri kullanın, onu oyalamaya çalışın. Sze yaklaştıkça savaşmayı bırakıp geri çekilin ve eğer yapabiliyorsanız sizinle aynı odadayken kapıyı kapatın ki diğerler yie de uğraşmak zorunda kalmayalım. Yxunomei bir grupe emanet saırdığında ise siz biraz daha kolaylaşıyor. Burada oyunu sık sık durdurmalısınız. Yxunomei'nin saırdığı elemanı gruptan uzağa gönderin. Yxunomei onu takip edecektir. Diğer emanetinizle diğer yaratıkları öldürmeye çalışırken, takip edilen emanetinizle Yxunomei'nin etrafında çember çizin. Böylece size vuramayacak ve takip etmeye devam edecektir. Diğer yaratıklardan kurtulduğunuzda takip edilen emanetiniz diğerlerinin yanına götürün. Di-

ğerler Yxunomei'ye vururken etrafında çember çizmeye devam edin. Eğer başka birine saldırırsa çember taktikini onunla uygulayın. Eninde sonunda bu ılgrenç yaratıktan kurtulacaksınız (benim bayagı bir zamanımı aldı açıkçası). Üzerinden Heartstone Gem'i alın. Onunla ilk karşılaştığınız odaya dönün ve tuzakları etkisiz hale getirip içeride bulacağınız malı alın. Artık Kuldahar'a dönebilirsiniz.

Kuldahar

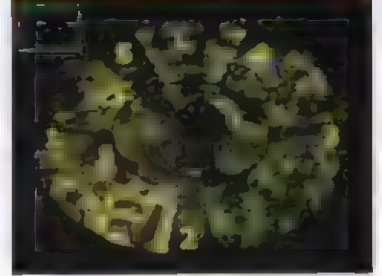
Kuldahar'a donduğunuzda etraftaki karmaşayı göreceksiniz. Gördüğünüz tüm neorogları öldürün. Arundel ile konuşmaya günden ilginç bir diyalogda bulacaksınız. Merdivenlerden çıkan ve olmekte olan gerçek Arundel ile konuşun. Artık haritanızda Severed Hand isimli yer var. Odaya doğru yola çıkmadan önce üzerinizdeki gereksiz eşyaları satın, gerekli olanları alın ve dinlenin.

CHAPTER THREE Severed Hand

Severed Hand'de ilk bilmeniz gereken şey yavaş hareket etmenin gerektiği. Sakın sağa sola

koşturup, yaratıkları kovalamayın. Etrafta birçok görünmeyen düşman var ve belli yerler girdiğinizde bunlar hep birlikte görünür olup siz pusuya düşürebiliyorlar. Amacınız bu olduğunuz her türlü çıkışı kullanarak ust kata ulaşmak. Hangi yolları takip edeceğinizi tahmin edemediğimden şöyle yapalım. Bulduğunuz merdivenlerden yukarı çıkın. En sonunda kulenin en üst katına ulaşacaksınız. Burası yuvarlak bir kat ve etrafta diğer katların aksine konuşabileceğiniz birileri bulunuyor.

Şimdi Severed Hand'deki temel amacınız makine parçaları bulmak. Artık yerimiz tam olarak bildiğimizde göre yapmanız gerekenleri söyleyebiliriz. Bir alt kata indiğinizde sağ tarafta bir yerde kayığa benzer bir asansör olduğunu göreceksiniz, imlec. üzeri ne goturduğunuzda çarkı dönmüyor. Bu asansörü kullanarak farklı bir bölgeye ulaşın. Bu bölgeye geldiğiniz anda saldırıya uğrayacaksınız, dikkatli olun. İlk saldırıdan kurtuluktan sonra merdivenlerden inin ve thief'nizle stealth yaparak etrafta dolaşın. Araştınlabileceğiniz bir yer bulunduğu



nuzda oyunu kaydedin ve eğer makine parçasını bulamazsanız geri yukarıya. Bildiğiniz gibi bir yer araştırırken steath özelliğininizi kullanın ve yaratıklar size saldırmıyor. Parçayı bulduğunuz gibi geri koşun ve asansörü kullanarak geri dönün. Şimdi tekrar merdivenden yukarı çıkıp kulenin en üst katına ulaşın.

Kulenin bu en üst katından, diğer bes kuleye giden yollar bulunuyor. Ama yolların hepsi kulelere ulaşmıyor, iki tanesi yıkılmış halde. İlk olarak etrafta dolaşın ve tüm odaları açıp çenlerindeki insanlarla konuşun.

Kulelere hantada da görebileceğiniz gibi soğan başlayarak saat yönünün tersine numaralar verdim. Böylece nereye gitmeniz gerektiğini daha rahat anlatabileceğim.



ki olarak 2 no'lu yola girin. Burada Denain ile karşılaşırsınız, sizden kuledaki arkadaşlarının ruhlarını huzura kavuşturmaları isteyecek. Bunu da kuledaki tüm hayaletleri öldürerek yapacaksınız. İlkinci kata çıkın ve tüm hayaletleri öldürün. Üçüncü katta makine parçası bulacaksınız. Dördüncü katta ise bir oda da Barrel of Holy Water var, onu alın. Şimdi ilk katanın ve Denain'iye kuleyi temizlediğini söyleyin (24000 xp). Onunla tekrar konuşunca Shrine'i eski haline getirmek için kutsal su gerektiğini öğreniyoruz. Dördüncü katta bulduğunuz Holy Water'i verin (52500 xp).

Şimdi 4 no'lu yola girin. Bu kulelerde karşılaştığınız tüm yaratıkları temizeyin. İkinci katta makine parçası bulacaksınız. Üçüncü katta bir şey yok. Dördüncü kattaki Valet's ile konuşun. Sizden burayı tekrar canlandırmak için bir şeyler isteyecek ama istediklerini simdilik bulamayacaksınız.

Ana kuleye geri dönün ve 3 no'lu yola girin. Kaylessa'da sizden arkadaşlarınızı öldürmenizi isteyecek. Tüm katlara çıkıp karşılaştığınız insanları öldürün. En üst katta orumcekler falan bulunuyor ve quest için gerekli değil. Herkes temizledikten sonra Kaylessa ile konuşun (52500 xp). Son olarak Kaylessa onu da öldürmenizi isteyecek. Ölüncü üzerinden makine parçasını alın.

Şimdi yine bu kulenin üst katında solda bulunan köprüden geçerek diğer bir kuleye ulaşın. Bu köprü oldukça sık korunuyor, fark etmişsinizdir. Düşmanların dikkatini teker teker çekip temizleyin ve son kuleye ulaşın. Burada kimseye bulaşmadan hemen merdivenleri kullanarak üst kata çıkın. Kütüphane katına gelince Cuthantos ile konuşun ve ondan Book of Mythas'ı isteyin. Üst kata çıktığınızda Gelarith ile konuşarak ona gereken parçaları verin. Dört parçayı verince toplam olarak 118000 xp kazanacaksınız. Şimdi Larrel ile konuşun. Siz Kuldahar'a isinlemesini söyleyin.

Kuldahar

Yine karakterlerinizi son bir bakımdan geçirin. Gereksiz eşyalardan kurtulun, dinlenin. Cuth-

antos'tan almış olduğunuz Book of Mythas'ı Orrick'e götürün (24000 xp). Kuldahar'dan çıkın ve Dorn's Deep'e doğru yola çıkın.

CHAPTER FOUR Dorn's Deep

Dorn's Deep'e girmeden önce ufak bir mağaradan geçmeniz gerekiyor. Ulaşmaya çalıştığımız yer hantanın sağındaki kapıdan gireceğimiz kışla. Bu mağarada mantarims yaratıklarla ve Ettin'lerle (3000 xp) karşılaşacağız. Size tüm haritayı temiz edikten sonra kışlaya geçmenizi öneririm. Böylece iyi exp sahibi olabilirsiniz. Güneydeki mağaradan razorn'e extract'i alın, ileride lazımlı olabilir.

Not: Hantanın girişinin hemen sağında pek de bekletilmeyen bir yol var. Bu yolu takip ederseniz hantanın kuzey doğusundaki binaya girebileceksiniz (başka yolu yok). Bu binada Bandoth yaşıyor ve onun ailesi konuşurken hemen ticaret yapmak istediğini söyleyin. Bandoth math's Summon büyülerini (Summon Shadow, Summon Fire Elemental, Summon Earth Elemental) satıyor ve bunlar ileride çok işinize yarayacak.

Kışla hantana geçtiğinizde siz çok zorlu savaşlar bekliyor. Zaten geçeceğiniz ilk köprü'nün ardında düşman mükemmel bir şekilde mevzilenmiş. Sağda ve solda balkonlarda okçular var, yerde büyücü ve savaşçılar. Bu ilk savaş geçtikten sonra yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. İlk olarak gideceğimiz yer hantanın kuzey batısındaki mav ışıklı oda. Bu odadan birden diğer mağaraya giriş olduğunu göreceksiniz.

Mağarada karşılaştığınız ilk ümberruh ile konuşabiliyorsunuz, sizden orog lieutenant'ı öldürmenizi isteyecek. Hantanın güneyindeki orog'ları öldürün ve liderin üzerinden Badge'i alın. Bu, oyundaki ana düşmanımızın emrindeki adamı öldürdüğünüzü, ana düşmanımızla karşılaşmak için onun atı adamının da Badge'lerini almamızı gerekiyor.

Şimdi mağaradan tekrar kışlaya dönün. Yukarıdaki odada yuvarlak bir masa göreceksiniz. Masadaki şekillere dikkat edin. Yuvarlağın içinde üç çeşit çem-

ber var ve her bir çemberin üzerinde bir sembol var. Dışarıya doğru bu semboller ors ve çekici, iki çapraz kılıç ve kesilen çemberler. Şimdi dwarf heykellerinin yanına yürüdüğünüzde elinde tanımlı bir çekici olan sol taraftaki heykeğin göreceksiniz. Kapıyı açın ve içeri girin. Yerde büyük bir bulmaca duruyor. Az önce masadaki şekillere uygun olarak yerdeki sembolere basmanız lazım. Öncelikle bir adamın kızından dolanıp üzerinden ors ve çekici sembolü bulunan karoya basın. Bir kık ses duyacaksınız ve en dış çemberdeki tuzaklar kapanmış olacak. Buradaki tuzaklara bastığınız anda oluyor sunuz, aksi takdirde ösün. Şimdi o adam yerinden oynatmadan başkanye ortadaki çembere girin ve üzerinde kılıçlar sembolü olan karoya basın. Yine kık duyacaksınız. Son olarak da üçüncü bir adamla en içteki çemberdeki kesilen çemberler sembolüne basın. Şimdi bu odadan geri çıkın ve kapının yanındaki heykeli elindeki çekici çekin (56000 xp). Bulmaca salonunda ortada bir merdiven açılacak. O merdivenden aşağı inin. Şimdi ufak haritalarda terleyin ve merdivenlerden yukarı çıkarak beyaz hayalet Nor'hor ile konuşun. Bize Terkan'ı nasıl öldürebileceğimizi anlatacak.

İçeri girin ve sakın şimdilik merdivenlerden yukarı çıkmayın. Önce tuzaklara dikkat ederek sol tarafa gidin ve mezarlar yağmalayın. Şimdi merdivenlerden yukarı çıkın ve summon ettiğiniz yaratıklara aldırmadan Lich'i öldürün. Odadaki mezarlardan biri-

nin içinden Terkan's Key'i alın ve hemen yukarıdaki kapıyı açın. Yine tüm grubunuzla bu uzun odanın sonuna doğru ilerleyin ve tekrar dinlenmiş olan Lich'i bir kez daha öldürün. Sol tarafta sondan ikinci odaya girin ve Terkan's Phylactery'yi alın. Sağ tarafta baştan ikinci odaya girdiğinizde ruh kabı kırılacak ve Terkan tamamen ölecek. Şimdi rahatça tüm odaları dolaşabilirsiniz, odalardan birinde Greater Mummy var (8000 xp). Sağ tarafta üstten ikinci odadan Evayne'nin günlüğünü alın.

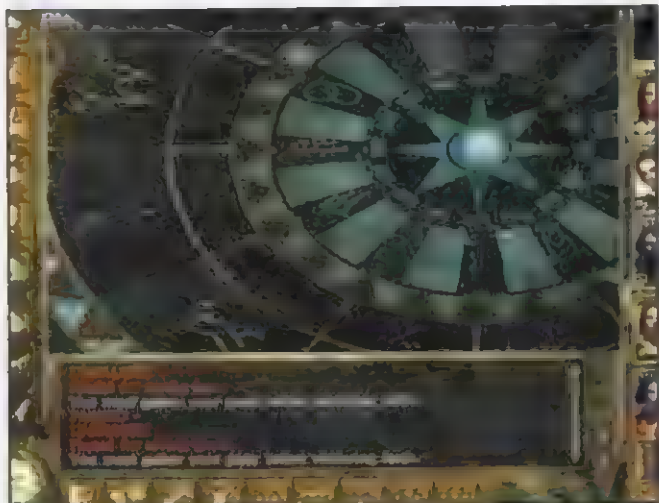
Aşağı inin ve Norlinor ile konuşun (84000 xp). Arkadaki kazana tıklayın ve anıtanı alın.

Not: İsterseniz burada opsiyonel bir quest yapabilirsiniz. Ama uyarayım, bayağı bir yol kat edeceksiniz. Eğer Evayne'nin günlüğünü Severed Hand'e dönüp Larrel'e vererseniz 56000 xp kazanıyorsunuz. Sonra siz tekrar Dorn's Deep'e göndermesini isteyebilirsiniz.

Tekrar yukarı çıkın ve mezar odasının sonundaki kapıyı açıp chapter'i bitirin.

CHAPTER FIVE

Bu geniş karlı haritada ilk olarak hantanın sol altındaki asma köprüye gidin ve geçmeyi deneyin. Köprü'nün tamire ihtiyacı olduğunu öğreneceksiniz. Şimdi hantanın sağ alt tarafındaki merdivenlerden inerek altındaki kapıyı henüz açamayacaksınız. Yandaki kapılardan birinden girin ve içende önce Solin ile konuşun. Köprü hakkında soru sorduğunuzda size köprüyü tamir edebilmeniz için bir kitap verecek (112500 xp). Gareth ile





konuşarak onları serbest bırakmaya yardım edeceğinizi söyleyin. Gerth ile tüm konular hakkında konuşunca kachmalar na yardım eden Vera isimli bir kadından bahsedecek, ama onun olduğunu sanıyor. Şimdi dışarı çıkın ve yukarıdaki tapınağa girin. Buradaki Frost Salamanderlere liderlerini görmek istediğinizi söylediginizde sizi Kerish'e gotürecekler. Kerish sizi patronunuzun gönderdiğini sanıyor. Kerish'ten kolelerin anahtarını isteyin. Sizi düşman sanmadığından anahtar verecek (60000 xp). Burada dikkat etmeniz gereken şey Frost Salamander'erin etraflarındaki soğuk auranın size zarar verdiği. Onların çok yakınında durmamaya çalışın. Bu haritanın en kuzey batısındaki bir aralıkta Vera ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve esirlere yardım edeceğinizi söyleyin.

Tekrar Gareth'in olduğu yere dönün. Önce Gareth'e Vera'nın sağ olduğunu söyleyin (60000 xp). Sonra da ona anahtar verin (60000 xp). Böylece koleler kurtulmuş olacaklar. Onların çıktıkları kapıdan çıkarsanız zorlu bir dövüş sizi bekliyor. O yüzden bunun yerine spiral merdivenleri kullanarak doğru dan Kerish'in tapınağına çıkın. Artık buradaki yaratıklar size düşman. Size saldırarak yaratıklar öldürdükten

sonra Thief ile stealth yapın ve kimseye bulaşmadan Vera'nın yanına gidin. Ona esirleri kurtardığınızı söyleyin (80000 xp).

Hemen buranın ana kapısına doğru gidin, böylece min mum sayıda savaşarak çıkabileceksiniz. Dışarı çıktığınızda az önce geçemediğiniz asma köprüye gidin. Artık elinizde kitap olduğundan köprüyü onarıp geçebileceksiniz (60000 xp). Mağaraya girin.

Bu mağara Jorin'in ve dolayısıyla amanız gereken ikinci Badge'nin bulunduğu yer. Buradaki özellikle White Wolf'lar sizi görürken anda soğuk saldırısı yapıyorlar. O yüzden onlara saldırdığınızda grubunuzun birbirine yakın durmadığından emin olun. Böylece en az sayıda adamınız zarar görecektir. Yukarıdaki mağaradan geçmeyin çünkü orada bir sürü yaratıktan başka önemli bir şey yok (eğer yine de oynayayım diyorsanız oradaki Barrel of Pure Water'ı almayı unutmayın, Severed Hand'deki Valestis'e goturup exp kazanabilirsiniz).

Sola doğru ilerlediginizde bir oyuk ve içinde Wyrmler göreceksiniz. Önce onlarla konuşun, sonra da hepsini öldürün. Biraz daha sola giderseniz oyundaki en büyük yaratıklardan biri olan Frost Giant ile karşılaşacaksınız. Eğer grubunuz yakın dövüşte iyse

pek sorun çıkarmayacaklardır. Bu iki Frost Giant'tan sonra içeri de Jorin ve Jorin'in korumaları var. Neyse ki hiçbir büyü yapmıyorlar ama özellikle Jorin sizi rahatsızlıkla öldürebilecek kadar güçlü. Odaya girmeden önce summon büyüleri kullanırsanız rahat edersiniz. Jorin'i öldürünce Jorin'deki Badge'i alın.

Eğer isterseniz bu haritanın esirleri de serbest bırakabilirsiniz. Jorin'i öldürdükten sonra sola ve yukarı doğru devam edin. Birçok Frost Giant ve White Wolf ile karşılaşacaksınız. Sağa doğru ilerleyince onu takip edin ve esirlere ulaşın. Davin ile konuşun. Wyrmleri öldürdüğünüz için ona artık onları öldüremeyeceklerini söyleyin (120000 xp). Sonra Davin ile tekrar konuşun ve Jorin'i öldürdüğünüzü, artık serbest olduklarınızı söyleyin (80000 xp). Artık bu mağaradaki ve bu chapter'daki şimiz bitti.

Mağaradan dışarı çıkın ve haritanın en kuzeydoğusundaki mağaradan geçin. Eğer şimdiki haritada yukarı giderseniz, Gareth'in bulunduğu tapındaki açılmayan kapıdan içeri girersiniz ki bunu yapmaya gerek yok. Kuzey doğruya giderseniz dünya haritasına çıkarsınız. Gittimiz gereken yön güney doğu. Böylece bir sonraki chapter'a geçeceksiniz.

CHAPTER SIX

Artık son chapter'dayız. Yermiz oldukça daraldığından bu chapter'da tam aç klama yerine soru cevap şeklinde aç klama yapacağım. Oyunun bitmesinin çok az kaldı. O yüzden takıldığınız sürece soru ara bakmayın.

S. Bu bolgenin güneydoğusundaki kuleye nasıl girilir?

C. Bolgenin üst sağındaki köprüden geçin ve oradaki Fengla isimli kıza konuşun. Size anahtarı verecek. İçeri girdiğinizde tüm okcular temizleyin, Fengla tekrar belirtecek ve size teşekkür edecek.

S. Bu bolgede yapılacak şeyler ne'er?

C. Haritanın en üstündeki kapıdan girin (Jorin'de Mavi Şey olan kapı), buradan Boarded Up City'e ulaşacaksınız. Buradan kuzeye gidip yeşil binaya ulaşmalısınız. İçeri girin ve sağa gidip Malavon'u bulun. Burada

oyundaki en zorlu savaşlardan birine gireceksiniz, o yüzden dikkatli olun. Malavon'u öldürdüğünüzden üzerinden üçüncü Badge'i alın.

S. Yerdeki GOZ işaretleri ne?

C. Yerdeki göz işaretleri ne basmayın, çünkü onlar tuzak.

S. Malavon'un odasındaki Se-edler bir işe yarıyor mu?

C. Bunları da Severed Hand'deki Valestis'e gotürebilirsiniz.

S. Bançe odasındaki yaratıklar devamlı gelmeye devam ediyorlar, neden?

C. Yeni yaratıkların gelmesini önlemek için sabit duran mantarlar (screamers) öldürmeniz gerekiyor.

S. Malavon öldükten sonra ne yapacağım?

C. Boarded City'den güneye doğru gidip bahçeye ulaşın. Bahçeden güney doğu pasajını kullanarak madene girin. İsterseniz buradaki Salamanderleri öldürüp Gnome'lara yardımcı olabilirsiniz. Şimdi sağa doğru tüm yolu kat edip Fire Giant bölümüne ulaşın, sağ tarafta iki tane pasaj var. En uzaktakine gittiniz gerekiyor. Nobetçi geçin ve ava golüne doğru güneye gidin, sonra doğruya gittiğinizde İmadia'ya ulaşacaksınız. İmadia oldukça güçlü çünkü emrinde Fire Giant'lar bulunuyor. Bu yüzden onunla konuşmadan önce biraz

hazırlık yaparsanız hiç fena olmaz, mesela birkaç Water Elemental summon edin. İmadia ölünce üzerinden dördüncü Badge'i alın

S. Beşinci Badge kimde?

C. Bahçeden üst soldaki pasaja girin (ana Salamander mağarasından bahçeye Ulaşmanın en kolay yolu Feng'a'nın olduğu sağ üsttek binadan geçmek). Merdivenlerden çıkın ve Marketh'i bulun. Onu isterseniz öldürebilir, isterseniz canını bağışlayabilirsiniz. Her iki halde de beşinci Badge'i alın

S. Drow Gnafae ile ne yapacağım?

C. Gnafae rzası dışında Marketh'in yerinde tutu uyor. Önce Marketh'i halletmeniz lazım (öldürmeyin), sonra da Malavon'dan aldığınız Potion of Null Effect'i kullanarak Gnafae ile konuşun. Böylece ona yardım edebilirsiniz

S. En son Badge nerede?

C. Bahçeden yukarı ve sağa giden yolu takip ederek tapınağa ulaşmanız

S. Tapınakta sürekli ölüyorum,

ne yapmalıyım?

C. Buraya girmeden önce özellikle koruyucu buyleriniz yapın (chaotic command ve haste en çok işe yarayanlar). Burada yapmanız gereken tek şey putları kurtulmak. Perdiem'in nemi kuzeyindeki puta bütün gücünüzle saldırın, putu hallettiğinizde tüm undead'ler öcekler ve büyücüler de zihin kontrolü altından çıkmış olacaklar. Altıncı ve son Badge'i Perdiem'den alabilirsiniz

S. do'ün kuzeyindeki merdivenlerden nasıl çıkabilirim?

C. Bunun için altı Badge'e de sahip olmanız gerekiyor. Merdivenlerin nemi altındaki altı kaba da tıklayarak tüm Badge'leri yerleştirin. Merdivenlerden çıkmadan önce bahçeye dönüp dinlenin. Merdivenlere dönün ve en sondaki tüm koruyucu buyleri kullanın. Şimdi yukarı çıkın ve tüm gücünüzle Poquelin'e (veya onu Belhifet diye de çağırabilirsiniz) saldırın. Yeterince yara andığınızda kendini ve grubunuzu Easthaven'e şınayacak

Easthaven

S. Nerede dinlenebiliriz?

C. Easthaven'e döndüğünüz yerin hemen kuzeyindeki tavernada.

S. Burada ne yapacağım?

C. Öncelikle ekranın sol alt köşesindeki göle inin ve oradaki köylüye konuşun. Kamptan esirilen kurtarımcıyı soy eyerek siz bir kılıç verecek. Köyün doğu tarafına gidin. Güneydeki köprüden geçip kampa ulaşın. Everard ile konuşarak kuleye nasıl gireceğinizi öğrenin. Kuleye girince Everard ile tekrar konuşabiliyorsunuz ve Zerkatta dinlenme imkanınız var

S. Pomab'ı bir türlü öldüremiyorum, neden?

C. Pomab hemen kendisine mirror image buyusu uyguluyor, o yüzden gerçek Pomab'ı bulana kadar bu imajlara saldırın. Yanlış bir imaja saldırırsanız hiçbir şey olmuyor, onun yerine gerçek Pomab'a vurduğunuzda yanlış imajardan biri kayboluyor. Bizim mirror image buyumuzdan değışik yani. Pomab'ın nobetçileriyle uğraşmanız gerek yok, çünkü Pomab'ı öldürmediğiniz

surece onları da öldürmeniz mümkün değil. Şimdi bir önceki bölümde geri dönmüş ve tamamen dinlenmiş, buyulerinizi ezberleyin ve son savaşa hazırlanın.

Son Savaş

Tekrar yukarı çıkın ve havada uçan kristalin sonundaki aynaya girin. Bu bir portal ve sizi oyunun son savaşına götürecektir. Bu boşluğa kendinize koruyucu buyu yapmayın, çünkü odaya girdiğiniz anda Belhifet tüm buylerinizi dispel yapacak

Burada size tavsiyem Belhifet'ten önce Golem'leri öldürmeniz olacaktır. Ayrıca fark etmeyenler için söyleyim, Belhifet sadece +3 ve üstü silahlardan zarar görüyor. Onlarla savaşmadan önce uygun silahları kusanmay unutmayın. Belhifet öldüğünde oyunuzu kaydedilecek ve cevind Dale bitecek. Son kaydı saklayın, kim bilir bekiğünün birinde kullanacağımız bir oyun çıkar. (Baldur's Gate kayıtlarımı si diğim için pişmanım mesela)

Eser Güven



DEUS EX

Yarı makine kahramanımızı kullanma rehberi...

Not: Ya sizce 4 sayfamız okuduğundan ve Deus Ex martıyık derecede ayrıntılı bir oyun olduğundan, bu yazıda hakkında en çok soru aldığımız görevin tam çözümlerini bulacaksınız. Oyunun başlama aşamasına rağmen bu bölümlerde takılan birçok arkadaş olmuş. Tabii bu bölümler geçemeyenler varken kıl pıda 10 görev anlatmanın bir esprisi yok zaten!

Görev 2: Battery Park

Limandan ilerleyin ve Josh adındaki çocuğa karşılayın. Sizden yemek istediğinde inventorynizden bir yiyecek seçip ona verin. Karşılığında size bölümün başlangıç için oradaki makineye gerekli olan şifreyi verecek. Makinenin hemen sağında klavye bir panesi var. Onu açın (mesela maymuncukla) ve üzerindeki keypadi kullanarak Josh'un verdiği şifreyi girin. Makine açılacak ve Castle Clinton'a giriş yolu açılacak.

Makine olmadan da Castle'a girebilirsiniz. Kalenin etrafında dolaşın. Burada NSF teröristleri ve UNATCO askerleri arasında çatışmaya sahne olan metro girişini göreceksiniz. Askerlere yardım edin ve NSF cesetlerini ve girişin yanındaki ufak kulübeleri araştırın.

Castle Clinton'ın ön girişini bulun. Burası Anna ve askerler tarafından korunuyor. Kale girişinde NSF teröristlerin tespit edilebileceği uzun menzilli silahla okurun. Ortadaki kulübeye girdiğinizde Alex'den mesaj alacaksınız. Rafter'dan bindeki anahtar alın ve bitişik odadaki çocuğa konuşarak ona yemek verin, size NSF etkinliği hakkında bilgi verecek.

Kulübenin içindeki kilitli sandığı açın. İçinden Castle Clinton'ın klavyesine gitmek için gerekli şifre çıkacaktır. Kulübenin içindeki keypadi kullanın. Yerdaki panel açılacak ve aşağı inebileceksiniz.

İki kapıya ulaşacaksınız – soldaki kapı açık, sağdaki ise kilitli. Sol kapıyı açın ve öne girin. Oradaki NSF ajanını uzaktan öldürün. Ceseden denetim odasındaki ka-

şanın anahtarını alın.

Depo odasına ilerleyin ama solduvardaki güvenlik kamerasına dikkat edin. Depo odasının sağ bitişik küçük odada ambrosial şişesi bulacaksınız. Odaya girildiğinizde yeni emrinizi göreceksiniz. Ajan Navarre'ye rapor verin.

Castle Clinton'ın girişine gidip Anna ile konuşun. Onunla konuşurken "I'm learning as I go" seçeneğini seçin. Size diğer göreviniz hakkında bilgi verecek. Metro

merdivene gidin ve Paul ile konuşun. Size bir prod charge ve daresinin anahtarını verecek. Metro stasyonu merdivenlerinden çıkarken Alex size yeni bir görev verecek.

Helix Kitchen sokaklarında dolaşın. UNATCO ajanlarına yardım edip onları bulduğunuz cesetleri araştırın.

Ton Hotel'in girişini bulun. No-betçiyi konuşun ve otele girin. Sağa gidip lobiye ulaşın ve merd-

şifresini öğrenin. 4321 Tabloyu kenara çekip keypade şifreyi girin. Solda gizli bir oda açılacak. Yerdaki datakubunden Paul'un kullanıcı adını (pdenton) ve şifresini (chameleon) öğreneceksiniz. Sterseni buradaki kişilerin bilgisi yarın kullanabilirsiniz.

Ton Hotel'den çıkın ve Underworld Tavern'in girişini bulun. Çeri giriş ve oradakilerle konu-



stasyonundaki rehineni kurtaracaksınız.

Metro istasyonuna yaklaşın. Ana girişten girip merdivenin altındaki NSF ajanları temzleyin ve elektrik alanını EMP bombasıyla etkisiz hale getirin.

Metronun içindeki LAM buharı tuzaklarına dikkat edin. İçindeki NSF tenditini etkisiz hale getirip rehnenle konuşun ve metroya binin.

Helix Kitchen istasyonunda metrodan inin. Metrodakilerle konuşun. Özellikle Sally isimli kadın size önemli bilgiler veriyor. Stasyonun diğer ucundaki

venerden nereye Gilbert Renton'a yaklaşıp Arkasındaki NSF ajanını öldürün. Gilbert size ikinci katta daha fazla NSF ajanı olduğunu söyleyecek. Gilbert'in ofisine girin ve posta kutularının içindeki anahtar alın. Bununla ikinci katta ki kilitli kapıyı açabileceksiniz.

İkinci katta çıkmak için ana merdiveni veya asansör boşluğunu kullanabilirsiniz. Asansörle NSF ajanlarının arkasına çıkıyorsunuz. NSF ajanlarını temzleyin ve rehnenle konuşun. Asansörün yanındaki kilitli kapı Paul'un dairesine gidiyor. Anahtarınızı kullanın ve içeri girin. Masanın üzerindeki datakubunu okuyun ve Paul'un odasındaki gizli tablo panesinin

şifresini öğrenin. Buradaki önemli kişiler Jack ve Janey. Tavern'den çıkın ve bir adam ve kadının konuşmakta olduğu ara sokakta bu un. Yanarına girdiğinizde bu konuşmanın pek arkadaşça olmadığını göreceksiniz. Adamla konuşun ve onu konuşma seçeneklerinden "10 seconds" ile tehdit edin. Kadınlı konuşun. Bu kadın Sandra Renton ve onunla iki kez konuştuğunuzda Smuggler's hideout'un şifresini öğreneceksiniz. bloodshot.

Şimdi Smuggler'a gidebilirsiniz. Metro istasyonunun yakınındaki girişin bulun, bir kapıya inen merdivenler şeklinde. Diyaforu kullanın, JC şifreyi söyleyecektir. İçeri girin ve asansörü kullanarak aşağı



ğının

Alex siz bu bir tuzak anı hakkını da uyaracak. Önünüzde bir mav lazer bögesini buluyor. Bu bölgeyi soldaki kontrol paneli üzerinden multitool kullanarak etkisiz hale getirin. Merdivenlerden aşağı inin ve Smugglerin odasına girin. Olanla konuşunca size yeraltı NSF laboratuvarlarına anıtar ve recek ve arkadaşları Ford Schick'e yardım etmenizi isteyecek.

Yeraltı laboratuvarına metro istasyonunun yakınındaki kanalı zasyon kapagı ile veya otelden geçebilirsiniz. Kapağın yerini bulun. Smugglerin verdiği anıtarla kapagı açın ve merdivenlerden aşağı inin. Tünelin sonunda bir kırmızı lazer alanı ve savunma taretleri göreceksiniz. Lazer alanının EMP bombalarıyla kontrol panelini kullanarak veya koşarak geçebilirsiniz.

Koridoru takip edin ve lazer alanını takmadan hemen merdivenlerden çıkın. Buradaki datakubunden giriş şifresi olan 2167'y öğrenin.

Taretin yanındaki kapagı patalyarla veya maymunlukla açın

ve keypade şifreyi girin. Açılan zıçarıdan içeri girin ve yeni bir türe ulaşın. Buradaki kırmızı lazerden eğilerek ve saklanarak geçin. Koridorun sonundaki keypadi kullanın ve yine 2167 şifresini girin. Bir sonraki noideu kameraları dikkat ederek merdivenden yukarı çıkın. Çeşitli yollarla bir odaya ulaşacaksınız.

Bu bölgede devriye gezen bir çok nobetçi var. Merdivenden indiğiniz gibi sola bakın ve yakındaki nobetçiyi prod kullanarak sessizce etkisiz hale getirin. Sol duvardaki kapagı bulun ve içeri girerek oradaki nobetçi de de prod kullanın.

Datakubunu okuyup güvenlik terminali şifresini (MJ12/coupled) öğrenin. Odadan çıkın ve sağ duvar boyunca ilerleyip güvenlik terminalini bulun. Kuralları ve şifreyi girerek tüm kameraları devre dışı bırakın ve kapagı açın. Ayrıca bir sonraki tünele ulaşmak için köprüyü de döndürün.

Köprüden geçin ve holaizleyin. Buradaki MJ12 ajanlarını etkisiz hale getirin ve keypade

2167 şifresini kullanın.

Çinde ki MJ12 ajanlarını bekledikleri sağıçatının kısmına girin. Nobetçilerden kurtulduğunuzda Alex sizinle temas kuracak. Bu bölgedeki kapıardan sodaya bir güvenlik paneli ile korunuyor. Herdeki kapıa Ford Schick buluyor. Sağdaki odada birkaç saniye bekleyin, sağda ilerdeki kapıyı arkasındaki odada MJ12 ajanları var. Sokakları güvenlik kapısından girip malzeme alın ve MJ12 ajanlarının bulunduğu odaya girip datakubunden MJ12 bilgisayar şifresini öğrenin.

Kımya laboratuvarında Ford Schick'i bulun, onunla konuşun ve dışarı çıkmasını yardım önerin. Bölgeyi MJ12 ajanlarındaki temizlik diyeniz Ford'a onu kurarken teranesini söyleyin. Ford'u sonuna kadar takip edin ve yeterince gittiğinizde soykudığınız de onusuz ilerleyin. Labdanı çıkın ve sokaklara geri dönün.

Şimdi şifada jeneratörü bulmak var. Osgood binasının yerini tespit edin ve ister on kapıdan, ister

sağıdaki pencereyi kırarak içeri girin. İçerideki yollardan kıs çatıya çıkarken, bir taretisi siz turetleri ulaşılacak. Bu yolun hepsinde cesitli taretler var, taretler ve NSF ajanları gibi. Yavaş yavaş ilerleyin ve NSF ajanlarını uzaktan sessizce öldürün. Çatıda Juleşini ve diğer binalara girerek mal toplamaya çalışın. Ulaşmak istediğiniz bina üzerinde antenler olan (Ona ulaşmanızda NSF tarafından güvenlikmeneye çalışın. Ya onları dan sakının ya da sessizce öldürün.

Jeneratör binasının da birçok katı bulunuyor. Çatıdan başlayarak aşağı inmeisiniz. Yavaş hareket edin ve NSF terorisitlerinde kurtulun. Stersensiz sandıklar ve diğer objeleri kullanarak görünmeden teröristler geçebilirsiniz. Her bir merdivenden aşağı inin.

Jeneratörü LAM kullanarak veya odanın çevresindeki patalyarlar ile ateş ederek yok edin. Jeneratör patlamadan önce bir yere saklanmayı unutmayın çünkü patlama oldukça güçlüdür. Jeneratör havaya uçunca Alex size çatıya geri dönmeniz ve



Gunther'le buluşmanızı söyleyecek. Çatıya çıkın, Gunther ile konuşun ve helikoptere binerek görevi tamamlayın.

Görev 3: Locate Airfield

Bu bölüme UNATCO HQ'nun hemen dışında başlıyorsunuz. Bodyguardlarına konuşun. Alex'ten emir aldıktan sonra HQ'nun 2. katına gidin ve buradaki Anna Navarre ile konuşun. Manderley'nin ofis kapısına yaklaşıp ve içeride gizemli birine olan konuşmasını dinleyin. Adam ofisten çıktığında içeri girin ve görev amaçlarınızı öğrenin.

Üçüncü kattan ve Sam Carter'la konuşun. Medlab'a gidin ve Jaime Reyes ile konuşun. Anna'nın ofisinden geçerek napse ulaşın. Burada az önceki gizemli adamın bir NSF teronstini sorguya çektiğini görüyoruz. Gizli kalın, adam sizi görmesin. Dışarı çıkın ve helikoptere binerek Battery Park'a dönün.

Battery Park'ta dolaşarak metro istasyonuna girin ve istasyonda dolaşmakta olan Harley Filben'i bulun. Harley'le konuşun. Size telefon kulübesindeki keypadden bahsedecek, ona para vererek bilgi alabilirsiniz. Eğer para verirsiniz size Shantytown'da Curly'i bulmanızı söyleyecek ve şifreyi verecek. underworld

Metro istasyonundan Shanty

town'a çıkın. Curly'i bulana kadar küçük kulubeleri arayın. Curly ile konuşarak şifreyi söyleyin. Curly size telefon kulübesindeki şifreyi söyleyecek ve yeraltına vardığınızda orada Charlie'yi bulmanızı önerecek.

Tekrar metro istasyonuna dönün ve telefon kulübesindeki keypadi kullanın. Şifreyi (6653) girin, aslında bir asansör olan telefon kulübesi yeraltına inecek. Brooklyn Bridge metro istasyonundan çıkacaksınız. Tüneli izleyin ve sondaki merdivenlere çıkın. Sağa dönün ve Charlie Finn ile konuşun. Size bir yalılık karşılığında yardım edeceğini söyleyecek. Eğer elinizde LAM yoksa metrodaki birinden (bir alt paragrafa bakın) almanız gerektir.

Merdivenlerden çıkın ve Rooks ile konuşun. Katın karanlık kısmındaki El Rey'i bulun ve onunla cephaneye satın almak hakkında konuşun. Eğer onun için bir şey yaparsanız size LAM verecek. Yapmanızı istediği şeyi uyuşturucu satıcısı Rock'ı öldürmek. Metro istasyonunun ilk katına dönün ve köşedeki uyuşturucu satıcısını prod veya sniper rifle gibi bir silahla temiz şekilde öldürün. El Rey'e dönün ve LAM'ı alın.

Mağara girişini havaya uçurun, içeri girip ilk vanayı da çevirin. Charlie'ye dönünce size kadınlar tuvaletindeki keypad için gerekli

olan şifreyi verecek. 5482. Tuvalete girin ve lavabonun altındaki keypade şifreyi girip açılan bölgeye girin.

İlerleyin ve merdivenlerden aşağıya inin. Bu bölgede bir çok NSF ajanı var, o yüzden oldukça dikkatli olmalısınız. Mümkün olduğunca çok sayıda NSF'yi temizlemeye bakın. Kevin Bradley'i bulun, NSF liderini görmemiz gerektiğini söyleyecek.

Boğazın güney tarafına gidin. Güneydeki bir odada etraftaki kutular ve çöpler yok edin veya yerlerinden oynatın ve yere yakın bir tuğlayı görün. Tuğlayı oynattığınızda açılan odaya girin. NSF lideri ona yaklaştığınız anda teslim olacak. Onunla konuşarak bilgi alın, sonra da masanın üstündeki mole tuvalet anahtarını alıp dışarı çıkın.

Bolgenin diğer tarafındaki tuvalet'e gidin. Sağdaki tuvalet kapısında anahtarınızı kullanıp içeri girin. Alex size nerede olduğunuza bildiren bir mesaj gönderecek.

İlerlemeye devam edin, bir yol ayrımına ulaşacaksınız. Sağdaki ve soldaki yollar aynı yere çıkıyorlar, ama iki yolda da farklı engellerle karşılaşacaksınız. Sol yolda lazer alanıyla sağdakinden de buharlar uçuşmanıza gerekiyor.

İstedığınız yola girip diğer tarafa ulaşın.

Bir sonraki kordorda bir kamera ve alarmın yanında bir NSF teronsti var. Dikkatli hareket edin ve kameranın görüş alanının dışından hareket edin. NSF ajanından kurtulun ve cesedinden kanalizasyon kapısı anahtarını alın. Kapıyı açın ve içeri girin. Bir sonraki kısmı da ilk şekilde geçebilirsiniz. İsterseniz ilerleyip, lazer alanını ve ardından zıplayarak diğer tarafa geçersiniz. Ya da isterseniz kapının sonundaki deliğe girersiniz, içeride sürünerek ve biraz da yüzerek diğer tarafa ulaşabilirsiniz.

Tünelin sonunda iki tane güvenlik robotuyla karşılaşacaksınız. Onlardan kurtulmak için EMP bombası kullanabilir, ya da arkalarını dondurarak bekleyip tünelde ilerleyebilirsiniz. Sağdaki boşluklarda saklanarak tespit edilmekten kurtulabilirsiniz. Yolun sonundaki odaya girin.

Boruların altındaki multibool ve datakübünü alın. Küpten bir kişisel bilgisayar için şifre (etodd/saintmary) çıkacak. İlerlemeye devam edince Alex'ten helikopter ussunun yakınında olduğunuza dair bir mesaj alacaksınız. Pencereyi bir kapağı ulaşınca kadar devam edin ve içerideki NSF teronstini görün. İçerideki tek teronst o değil, o yüzden odaya hemen girmeyin. Ayrıca kapının üzerindeki kamera da teronstlere haber verebilir. Kapıyı açın ve NSF ajanını uzaktan öldürün. Sağdan ve soldan gelen diğer teronstlerin kapıya kadar gelmesine izin verin ve onları ya bir yakın menzili silahıyla, ya da prod veya pepper spray ile etkisiz hale getirin. Bedenlerini araştırduğunuzda bir tanesinden güvenlik kapıları için bir anahtar çıkacak.

Odanın ortasındaki ambrosia şişesine yaklaşın. Alex size kayıp olan üç tane şişe olduğunu söyleyecek, genye bulmanız gereken iki şişe kaldı.

İkinci kata çıkın ve tuvaletteki NSF teronstini öldürüp üzerindeki anahtarını alın. İkinci kattaki kapıları anahtarlarınızla açın. Ofislerden birindeki sakıyı kenara çekin ve duğmeye basarak gizli paneli açın. İçindeki silahları ve eşyaları alın.

Asıl hedefiniz olan helikopter alanına ambrosia varlığını ötesin-

dek kapılardan çıkacaksınız. Dışarıdaki teröristler odur. Helikopterin doğru tarafındaki asansörü kullanarak havaalanına ulaşın. Alexten bir sonraki göreviniz hakkında bilgi alacaksınız.

Havaalanı güvenlik robotlarıyla dolu. Büyük bir ihtimalle hepsini öldürebileceğiniz kadar cephaneye ve silahla sahip olamayacağınızda en iyisi mümkün olduğunca onlardan sakınmaya çalışın. Durbunünüzü kullanarak sizden olan uzaklıklarını ve yönlerini tespit edin. Sonra da arkalarından hareket etmeye veya görüş menzillerinin dışına çıkmaya çalışın. (Yakın ardaki varlıkları kullanarak robotları yok etmek için yardımcı olabilirsiniz.)

Alex size gönderdiği on son mesajda bir de harita sağlamıştı. Haritayı kullanarak boathouse'un yerini tespit edin. Havaalanının ortasına dağılmış olan sandıkları kullanarak robotlardan sakının ve karşılaştığınız NSF ajanlarını öldürün. Havaalanının köselerini gitmemeye özen gösterin, çünkü buradaki kameralar ve taretler varlığını ortaya çıkarıp daha da fazla NSF teröristiyle karşılaşmanıza neden olabiliyorlar.

Boathouse'a dikey kılota ulaşın ve ya on kapiyi kullanıp, ya da

yan taraftaki pencereden geçin. Burada imanda devriye gezen bir NSF teröristi göreceksiniz, bu terörist elinde bir alev silahı taşıyor. Ondan kurtulmak için uzun menzilli bir silah kullanın. Üzerini araştırıp doğru kapı anahtarını bulun.

Doğuya doğru ilerleyip doğru kapısına ulaşın. Burada devriye gezen NSF teröristini etkisiz hale getirdikten sonra kilitli kontrol panelini anahtarınizi kullanarak açın ve içerideki düğmeyi kullanarak doğru kapıya açın. Kışların içine girdiğinizde içeride bekleyen iki NSF teröristi göreceksiniz. Eğer kışları girerken onları dikkatinizden çekmediyseniz, şimdi onları çok rahat biçimde öldürebileceksiniz.

Kışları araştırın ama merdivene dikkatli geçin. Merdivenin arkasına doğru yürüdüğünüzde duvarın alt kısmında bir tuğla fark edeceksiniz. Tuğlaya dokunduğunuzda depo odasına giden pasaj açılacak. İçerideki eşyaları toplayın ve kışları yurdu anahtarını alın.

Kışların kirdi kabına çıkın ve kilitli olan kapiyi açmak için anahtarınizi kullanın. Buradaki dört duvarın bir tanesi kilitli değil. Bu duvarın içinde hangar keypadini şifresini verecek bir datakutu bulunuyor. 5914

Diğer duvarlarda da çeşitli cep telefonları ve araçlar bulabilirsiniz.

Koridorun sonundaki keypadeye yaklaşın ve şifreyi girin. Hangara girdiğinizde artık NSF için çalışmaya başlayabilirsiniz. Paul'den bir mesaj alacaksınız. 747'nin onunla Paul ile konuşun. Siz UNATCO'nun isteklerini uymamaya çalışmaya çalışacak. Konuşmanız bittikten sonra 747'ye yaklaşın ve merdivenleri kullanın.

Kontrol odasına çıkan merdivenleri bulun ve özel bölme için anahtarınizi alın. Uçağın arka tarafına yürüyün ve kapiyi açmak için anahtarınizi kullanın. İçeride Juan Ivanovich Lebedev ile karşılaşacaksınız. Anna size katılacak. Şimdi burada vemeniz gereken önemli bir karar var. Ya UNESCO'nun isteklerine uyarınız ve Juan'ı öldürsünüz ya da Paul'e (yani kardaşınıza) birlik olup Juan'ın hayatını bağlaşırsınız. Eğer Juan'ı öldürsünüz Anna'nızı tebrik ediyor. Eğer yaşamasına izin verirsiniz Anna yine de onu öldürüyor.

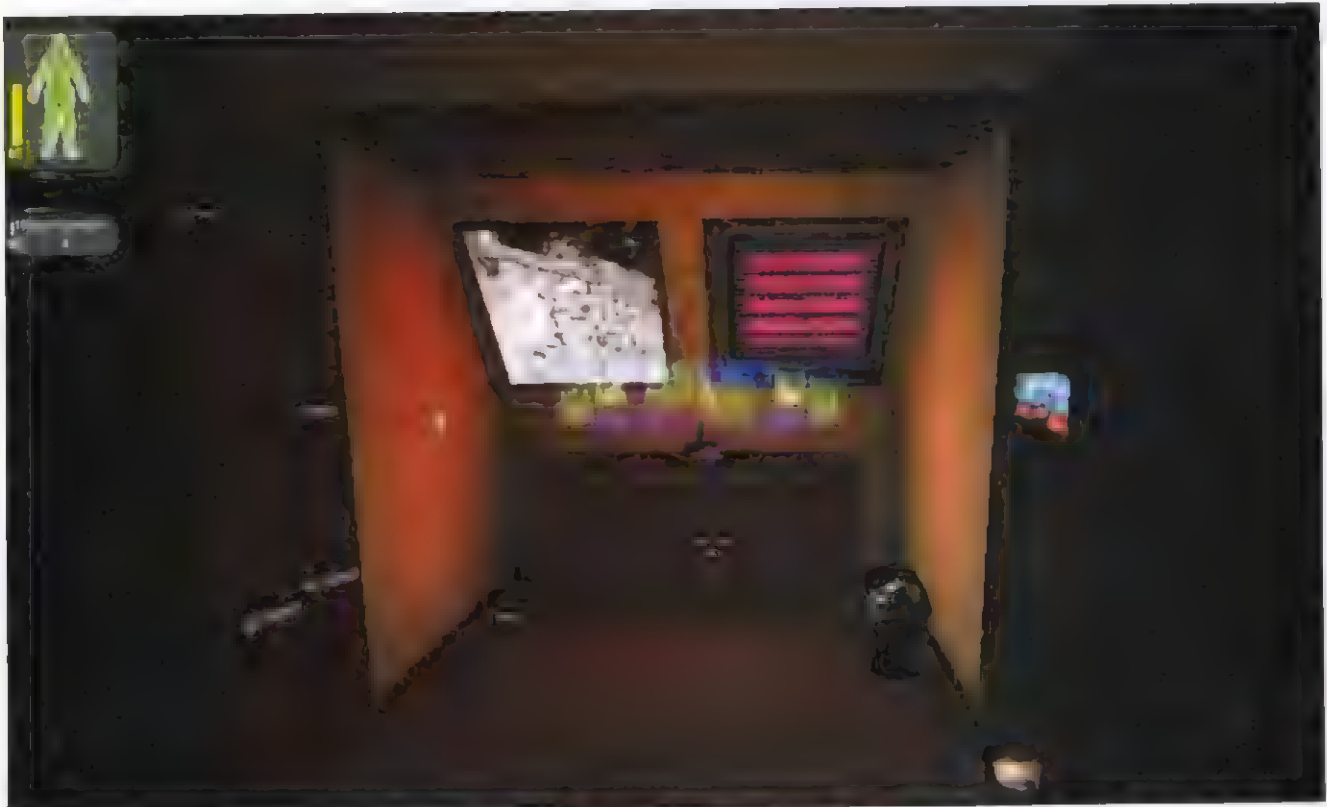
Juan öldükten sonra uçakta geriye dönün ve kargo kısmına inen merdivenleri bulun. İçeride son ambrosia fişini bulacaksınız. Yanına yaklaştığınızda görev amaç tamamlanmış olacaktır.

Buradaki tımar robotunu kullanarak bio elektrik enerjisi şarj edin. Kargo kısmındaki eşyaları inceleyin, çenede sizinze yarayacak şeyler bulacaksınız. Juan'ın odasındaki datakubundan aldığı şifre ile 9905 kargo kısmının sonundaki suspension crate için ve içerisinden augmentasyon cihazlarını alın.

Bu bölümü bitirdikten sonra yapmanız gereken tek bir şey kaldı. Havaalanındaki helikoptere gitmek. Havaalanında siz Gunther ve Lock bekliyor. 747'den aşağıya inin. Hangardan çıkın ve havaalanına geri dönün. Haritadan da yardımıyla helikopter platformuna gidin ve Gunther ile konuşun. Helikoptere bindiğinizde üçüncü görev tamamlanmış olacaktır.

Bu ik bölümü bitirdikten sonra oyunun mantığını yavaş yavaş anladığınız sanırım. Bir yerde takıldığınız zaman yapmanız gereken etrafı araştırıp kapıları açan keypadleri bulmak ve bu aralar için de insanlara konuşup datakubuları bularak şifreleri elde etmek. Eğer hacking beceriniz yüksekse bu işi kendiniz de yapabileceksiniz. Dedikim gibi Deus Ex çok serbest ve komplike bir oyun çünkü.

Eser Güven



FALLOUT 2 Bölüm 2

Nukleer savaş sonrası RPG ve Strateji

NAVARRO

Airroyo koyune döndüğünüzde yeni bir sorunla karşı karşıya kalacaksınız, çünkü koydekiler artık koyde değil. Başta en büyük quest olarak gördüğünüz G.E.C.K.'i bulmak, artık yenini daha büyük bir queste bıraktı. Kabinizi bulmak Navarro'da bulmanız gereken ki önemli şey var. San Francisco Bay'deki gemide kullanacağınız Key Fob ve en son model bir Power Armor. Ancak burada bulacağınız bir şey daha var ki size büyük fayda sağlayacak. Verti-Bird planları. San Francisco'da buna çok büyük ödemeler yapabilecek biri bulunuyor çünkü.

Ne kadar sıkı donanmış olursanız olun, Navarro'da karşılaşacağınız kişiler hiç de kolay olmayacaklar. Ne zaman savaşıcağınızıza çok iyi karar vermelisiniz. Çoğu zaman konuşmak, savaşmaktan çok daha fazla deneyim kazandıracak.

Buraya vardığınızda karşılaşıcağınız ilk kişi Chris olacak. Onun bahsettiği asker üsse zaten gittiğinizden yalan söyledikni biliyorsunuz. Ona yeni asker olduğunuzu söyleyin. Size inancısı azım, eğer inanmazsa onu yardım çağırmadan öldürün. Arkasındaki kuşubenin içindekikapağı kullanarak üsse girebilirsiniz.

Üsteyken Commanding Officer'ın ofisine gidin. Buradaki amacınız Key Fob'u almak. Eğer girdiğinizde Key Fob ortalıktaysa sorun yok, hemen onu alın ve üssü terk edin. Eğer bu işe yaramazsa nobetçiye ofisi temizlemeye geldiğinizi söyleyin. İçeri girin Commanding Officer'ı öldürün, dolabın havaya uçurun ve Fob'u çalın. Şimdi üstün çıkmak için karşınıza çıkan askerlerle savaşmanız gerekiyor. Hemen üssü terk edin ve San Francisco'ya doğru yola çıkın.

Yan Questler

- Güneydoğu binasındaki tek

nisyenlerle konuşun

- Üssün güney tarafındaki binaya girin. Burada Cookie the Cook ile karşılaşacaksınız, onunla konuşun ve devam edin.

- Quincy'i bulana kadar etrafta dolarsınız. Verti-Bird hangarından iki bina uzakta çalışıyor. Eğer Teknisyenlerle konuştuydysanız size Verti-Bird planlarının bir kopyasını verecek.

- Verti-Bird hangarındaki Raul ile konuşun ve Quincy'nin onun hakkında söylediği kötü şeyleri araştırın. Quincy'e gidince doğuparaları araştırın. Dr. Schreiber'in ofisindeki mekanik köpek K-9 için parçalar bulacaksınız.

- İlk kata gidin. Ana bilgi sayaragirin ve şifre olarak "Snooky" kelimesini kullanın.

- Dr. Schreiber'i görmeye gidin. Ofisi ses geçirmez olduğundan ona istediğiniz yapabilirsiniz, kimsenin onu öldürdüğünüzdenden haber olmayacak nasılsa. Verti-Bird hangarından aldığı parçalarla K-9'u çalıştırabilirsiniz.

- Xorn the Deathclaw'ı serbest bırakın. Bunu yaptığınızda büyük bir iltihamla gılgıllığınız

ortaya çıkacağından önce Fob'u almış olduğunuzdan emin olun, tabii gizlilik umurunda değildiye düşünen kötü çocuklardan biri değilseniz.

NEW RENO

New Reno oyundaki en büyük yan quest diyebiliriz. Buraya hiç gelmeseniz de Fallout 2'yı bitirebilirsiniz, ama bence burayı görmenin size kazandıracak çok şey var.

Yan Questler

- Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayın. Bir ailenin adamı öldükten sonra diğer ailelerin yanına gidemezsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesela Wright çocuklarına silah vererek veya Salvatore'nin okstipienini alarak.

- Desperado Casino'ya girin. Çeride Little Jesus Mord noyu arayın. Ona saygıyla davranırsanız sizi babası Big Jesus Mord no ile tanıştıracak.

- Big Jesus Mord no eğer siz

den hoşlanırsa, size üç tane iş verecek.

- Bir karton kutuyu Mord no'nun ayırtıcı test merkez olan Stables'a götürün. Stables laboratuvarında bilim adamı Myron ile tanışacaksınız. Eğer NPC sınırlarınız dolmadysa Myron grubunuza katılacak.

- Golden Globe porno film şirketinden sigorta parasını alın. Bu şirket Ark Club'ın güneydoğusunda bulabilirsiniz.

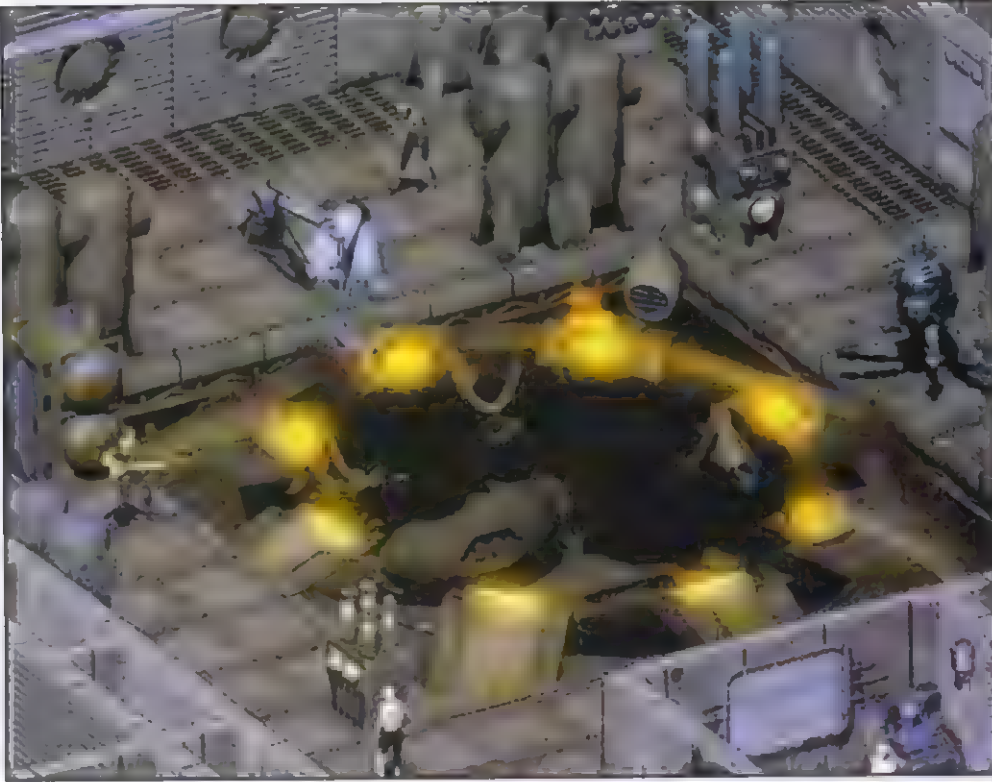
- Son olarak Mord no sizden Salvatore ailesinin baskı olan Louis Salvatore'yi temize menzilesteyecek. Onu Salvatore barının üst katında bulabilirsiniz.

- New Reno'daki diğer büyük aile Bishop'lar. Onları Shark Club'ta bulabilirsiniz. Ama Mr. Bishop ile konuşmak için önceki e Vaut City'deki Thomas Moore ile konuşmuş olmanız gerekiyor. Aksi halde Mr. Bishop ile konuşamazsınız. Bishop'ın güvenini kazandığınızda size şu işleri teklif edecek.

- New California Republic'tek Roger West'nin ile kibarca ilgilenin.

- NCR'nin başkanı Carlson'u





öldürün. Onu NCR'deki evinde bulabilirsiniz. Girmek için Gunt haradan alacağınız giriş izni kullandığınız. Eğer NCR'deki Merk ile arkadaş olursanız Carlson'un bodyguard' sorun olmayacaktır.

■ Buradaki üçüncü büyük aile olan Salvatore'lerden şu işleri alabilirsiniz:

■ Pretty Boy Lloyd'u bul ve Mr. Salvatore'e olan borcunun tansil et. Lloyd'u Desperado Casino'nun bodrumunda bulabilirsiniz.

■ Diğer göreviniz Mr. Salvatore için bir işte nobetçi olarak çalışmak.

■ New Reno Arms Shop'taki Eldridge'i ziyaret ederek bazı çok iyi silahlar veya Vault 13'teki Gruthar'ın istediği 'Voice Activation Chip' satın alabilirsiniz. Alt katlarda oldukça iyi mallar var. Algoron ile konuşup silah geliştirme lere alabilirsiniz.

■ Şehrin doğu tarafında Wright mansıyonunu bulacaksınız. Bunlar, New Reno'da hüküm süren ailelerin dördüncüsü. Bu aileyle ilgili olan görevler şöyle:

■ Mr. Wright'ın oğlu Richard aşırı dozda juyuşturucudan ölmüş ama Mr. Wright bunun arkasında başka bir şey olduğunu düşünüyor. Richard'ın odasını araştırın ve Jet kutusunu Renesco'ya götürün. Renesco size Jet'in ze-

hire bulunduğunu söyleyecek. Buradan da Mr. Salvatore'nin bu cinayetin ardındaki sırrı öğrenebilirsiniz bulmak çok basit.

■ Mr. Wright oğlunun nasıl öldüğünü öğrendiğinde sizden onun için Sierra Army Depot'u kontrol etmenizi isteyecek. Buradaki taretler oldukça zorlu, o yüzden bir Sniper Gun edinin ve onları menzillerinin dışından halletmeye çalışın. Ayrıca çalışacak onların yanlarına kadar girerek de taretleri etkisiz hale getirmeniz mümkün.

■ Eğer New Reno'ya arabanız varsa gelerseniz T-Ray onu çalışacak. Arabanızı T-Ray's Chop Shop'ta bulabilirsiniz. Herkesi öldürüp arabanızı geri alabilir veya bunun için T-Ray'e blof yapabilirsiniz.

■ Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayın. Bir ailenin adamı öldükten sonra diğer ailelerin yanına gidebilirsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesele Wright çocuklarına silah vererek veya Salvatore'nin oksijen tüplerini alarak.

■ Bu şehirdeki yarışmaya katılarak boks şampiyonu olabilirsiniz. Bunun için hand to hand becerinizin yüksek olması gerekir. Mr. Bishop's Casino'nun bodrumunda size yardımcı olacak lev-

hali eldivenler bulabilirsiniz.

THE SIERRA ARMY DEPOT

Yine aynı durum söz konusu burada da. Tamamen bir yan quest bölgesi, yani oyunu bitirmeniz için gelmenize gerek yok. Yine aynı şeyleri tekrarlayayım: burası bir yan quest bölgesi demek çok daha fazla experience ve çok daha geniş bir karakter demek. Özellikle bu bölgede bazı güçlü silahlar ve yeni bir grup üyesi edinebilirsiniz. New Reno'daki Mr. Wright size yapmanız istediği şeyler söylemiş olmalı. Eğer oyleyse ussu onun söylediği halde terk ettiğinizde siz oldukça cömert biçimde ödüllendirileceğinden emin olabilirsiniz. Bu bölgede hiçbir yan quest olmadığından, bölümün tam çözümünü yazayım.

Ana kapıdaki cesetlerin üzerlerini araştırın ve nobetçi taretleri yok edin. Nobetçi kulübesindeki mermiyi alın, onu ana kapının doğusundaki havan topuna yerleştirin ve ana kapıya doğru ateşleyin. Biraz gürültülü bir may muncuk oldu. Gördüğünüz gibi Usse girmeden önce jeneratörlerin arasına girin ve enerji duğmesinin için. Böylece ussu bu yukarıdaki acil durum enerjisi ne geçecek ve etrafta daha rahat dolaşabileceksiniz. Şimdi ana

kapıdan girin ve masayı araştırın. Burada bu duğunuz şifreyi kullanarak ana terminale girin ve bolumdeki güç kalkanlarını kapatın. Eğer bu kalkanlar kendinizi kapatmak isterseniz, repair becerenizi kullanabilirsiniz.

Katın batı tarafındaki sağlık dolaplarına gidin ve Dixon'ın göz yuvarığını alın. Bunu ikinci ve üçüncü kata çıkan asansörlere ermek için kullanın. Burada bir sürü mutfak donanım bulacaksınız, istediklerinizi toplayın. Üçüncü katın ortasında Skynet bulunuyor. Onun beynini, katın kuzeydoğu odasında bulunan beyinsiz Robobra'n'e nakledebilirsiniz. Bu hayal gerçeğe çevirmek için gerekli malzeme dördüncü katta bulunuyor. Üçüncü katın kuzeydoğu köşesinde Gen. Clifton'ın göz yuvarığını bulacaksınız. Onu kullanarak asansörü dördüncü kata çıkarın.

Yeni yol arkadaşınızı çalıştırdıktan ve yüksek teknoloji silahlarını cephaneliğinize ekledikten sonra artık dışarı çıkıp questinize devam edebilirsiniz.

THE NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Eğer Vault 15'te bulundaysanız ve Vault 13'ün yennini öğrenmişseniz aslında buraya gelmenize de gerek yok. Ama yine de burada da yapılacak bir sürü iş ve öldürülecek bir sürü insan var. Eğer Vault 15'e gitmediyseniz burada Vault 13'u bulmanın üç yolu var. NCR başkanı Tan'd'ın görevini yaparak, Doc Jubilee'nin ofisindeki Velvet Ev's'in yardımıyla, Deathclaw'ları takip ederek.

Yan Questler

■ Şehre girerken yolda Vortis the Saver ile konuşun. Eğer Slaver's Guild'in üyesiyseniz onun adamı olabilirsiniz. Sizden NCR Rangers'ın içine sızmasını isteyecek. Rangers bir kölelere özgürlük grubu. Onların gizli üssünü şehir sektörünün doğu tarafında bulabilirsiniz. Eğer yüksek Karma derecesine sahipseniz ussu gerçek amacını ortaya çıkarabilir ve Eise ile iş hakkında konuşabilirsiniz. Eğer iyiliksever bir oyuncusanız Vortis'e geri dönüp köleleri serbest bırakabilirsiniz. Eise sizi Rangers'a üyelikle ödül endire-



cektir.

- NCR de yeraltının başında Merk bulunuyor. Onu pazar kısmının batı kenarındaki binada bulabilirsiniz. Size teklif edeceği birkaç iş var.

- NCR şehrinin merkezinde vaaz veren Enlightened One'i öldürün.

- Dr. Henry'den bazı kâğıtlar almanız gerekiyor. İyi doktorumuz NCR şehrinin batı kısmında bulabilirsiniz. Onu öldürmeyin, sonuçta ev polis merkeziyle yan yana duruyor. Onu biraz tehdit ettiğinizde istediğin kâğıtları size verecektir.

- Rawhide salonunda Lenny the Super Mutant'ı ziyaret edin. Onunla yumruk yumruğa dövüşün ama bu sırada grup arkadaşlarınızı dövüşten uzakta tutun ki onu öldürmesinler. Ömeye yaklaştığınızda pes edecektir.

- Westin'in çiftliğine gidip pek de sıradan olmayan bir şeyi koruma operasyonuna katılın. Bu işin gerçek yüzünü şehrin kuzey batı köşesindeki Duppo'nun genel mağazasında bulunan Duppo dan veya Sheriff Dumont'tan öğrenebilirsiniz. Oraya vardığınızda Felix sizi otlağa gotürecek. Burada size bir çift Death

claw yaklaşıyor. Bir süre bekleyin, onların konuştuğunu göreceksiniz. Eğer yeterince Boy Scout Handbook okuduysanız onları Vault 13'e kadar takip edebileceksiniz.

- Şehir sektörünün güneybatısında Dr. Jubilee bulunuyor. Onda ki Elvis resmi'nin 10.000 papeli arıyorsanız resmi'nin arkasında Vault 13'ün yerini gösteren bir harita bulacaksınız.

- Eğer Vault 13'ün yerini bulmanın daha ucuz bir yolunu arıyorsanız polis merkezine gidip Oswald'dan Vault 15'in yerini öğrenebilirsiniz. Tabii yine de Vault 15 görevlerini tamamlamanız gerekiyor Vault 13'ün yerini öğrenmek için. Ama yine de 10.000 papeli bayılmaktan iyidir.

- Başkan Tandri ile konuşun. Tandri'nin iki sorunu var. Öncelik Vault 15'te bulabileceğiniz bilgisayar parçalarını istiyor. İkinci olarak da Vault 15 Raiders ile ilgili sorunlar yaşıyor. Eğer ona yardım etmeyi kabul ederseniz size Vault 15'in yerini söyleyecek, bildiğiniz gibi Vault 15'in yerini bulmak demek Vault 13'ün yerini bulmak demek, bu da Enclave'nin yerini bulmak demek.

- Carlson buranın genel baş

kanı. New Reno kısmının açıklanmasında onun hakkında bilgi bulabilirsiniz. Kurşunlarınızı denemeniz için iyi bir hedef oluşturuyor.

SAN FRANCISCO

Evet, işte en sonunda mutlaka uğramanız gereken bir yere gelebildik. Bu yer sayesinde Enclave'e ulaşmak için tek şansınız olan gemiye bineceksiniz. Ama gemiyi yönlendirilebilmek için öncelikle gerçekleştirmeniz gereken üç şey bulunuyor. İlk olarak Navarro Military Base'deki Commanding Officer'in ofisinden Key Fob'u almanız gerekir. İkinci olarak Vault 13'ten topladığınız parçaları sayesinde geminin Nav-Computer'ını (Yön Bulma Bilgisayar) tamir etmelisiniz, son olarak da tankere yakıt doldurmanız. Eğer açıklamayı takip ediyorsanız zaten Navarro ve Vault 13'e gittinizdir ve elinizde Key Fob ve Nav-Computer parçası vardır. Eğer bu parçalara sahip değilseniz ilgili kısımları okuyun ve bu parçaları temin edin. Şimdi yapmamız gereken tankere yakıt bulmak. Bunu yapmanın da ilk ana yolu bulunuyor (ayrıca yan questlerde okuyabileceğiniz başka yollar da var, hep-

sini okumadan hangisini seçeceğinize karar vermeyin,

1) Emperor of Sin'in sağ kolu olan Ken Lee ile konuşun. Eğer Hubologistlerin iddialarını durursanız ve Verti-Bird planlarını (Navarro ussundan bulduğunuz) verirsiniz sizi Emperor ile görüşecek. Şimdi Emperor'dan yakıt alabilirsiniz.

2) Uzay gemisinin yanındaki Dave Handy ile konuşun. Bu zavallı adamcağız bir hubologist olan Vikki Goldman'e aşık olmuş. Onun için Vikki ile konuşun ve geri dönüp iyi haberler Dave'e verin. Geminize yakıt dolduracaktır.

Eğer bette geminin yakıtını doldurmak San Francisco gibi bir yerde yapabileceğiniz tek şey değildir.

Yan Questler

- Biraz Kung Fu müsabakasına ne dersiniz. Arenaya gidip ister Lao Chou tarafından yönetilen yılğın kuvvetlerine ister Lo Pan tarafından yönetilen kötü uçan kuvvetlerine kayıtlarınızı yaptırın.

- Sh-Town'un batı tarafında bir Brotherhood of Steel üssü bulunuyor. Onar da Verti-Bird planları istiyorlar ve bunun karşılığını

oldukça cömert biçimde veriyorlar.

- Hubologist'lerin yöneticisi AHS-7'yi Hubologist üssünün batı odasında bulabilirsiniz. Sizin için birkaç temizlik görevi var. Listenin ilk sırasında gemide çalışan Badger isimli bir çocuk yer alıyor. İkinci sırada Emperör'ün kendisi var. Eğer Emperör'ü çok zorlu bulursanız, onun bas adamı Ken Lee'yi de öldürebilirsiniz.

- Hubologist üssündeyken güneydoğu odasındaki Crockett'in Mark II Power Armor'una sertleştirmesini isteyin. Encave'de mümkün olan en iyi zirha ihtiyac duyacaksınız çünkü

- Emperör'ün sarayında Dr. Jung ile konuşun. Sertleştirilmiş Power Armor karşılığında, size Encave'e gidebilmeniz için gerekli olan yakıt bulabileceğin söyleniyor.

- Gemide Badger ve Chip ile tanışacaksınız. Chip dalağını istiyor. Dr. Wong 1000 dolar karşılığında bunu Chip'e geri takıyor. Badger sizden kız arkadaşı Suze Randall'i istiyor. Onu kargo kısmında saklanırken bulabilirsiniz. Kargo kısmındaki tüm yaratıkları öldürün ve Suze'ü alıp Badger'a geri donun. Ana bilgisayarınız sızacak ve gemi için yakıt çalışacaktır. Punk's Squat'tan Kontrol Odası'na giden merdivenleri göreceksiniz. Bunları kullanarak Captain Meyers'e ulaşın, onunla konuşun, bilgisayarına girin ve Encave'e doğru olan yolculuğunuza gonul rahatlığı

la başlayın.

THE ENCLAVE

İşte burası, tüm oyun boyunca ulaşmaya çalıştığınız ama bunu çok geç öğrendiğiniz yer. Kaynar plazmaların, soğuk ve sert çeliklerle birleştiği yer. Encave. Şimdi densoyeyeyim, yalnızca Gızi Ajan Horrikan'ı öldürerek Encave'i tamamlamanız mümkün. Bu bölümde sadece güç değil aynı zamanda karizma ve görünmezliğe de çok ihtiyaç duyacaksınız. İşte size bu zorlu bölümü bitirmenizin yolu.

Gemiye 1.mana yaklaştığınızda Mark II Power Armor'u giyin ve grubunuzun diğer elemanlarını burada bırakın. Üssün büyük bir kısmını bu Mark II Armor'u giymeniz sayesinde fark edilmeden gezebileceksiniz, ama eğer yanınızda bir de norma görünümü bir arkadaş taşırsanız etrafınız bir anda birbirinden sınırlı düşmanlarla çevrelenektir. Her ihtimalle karşılar kadeslerinin mümkün olduğunca uzakta bırakın. Giriş koridorundan geçin. Güneydoğu köşesinde Turret Control Terminal bu bulunuyor, bu bilgisayara erişerek buradan çıkmadan önce güvenli taretlerini Horrikan'a çevireceksiniz. Yanından geçerken Sergeant Granite'e merhaba deyin. Buradan çıkarken onun yardımını isteyeceksiniz (nerne kadar çok da gerekli olmasa da).

Bu ilk katın kuzeybatı köşesinde oldukça iyi mallar bulunuyor. Ama onlara ulaşmak için Mecha Botların yanlarından gılice geç-

meniz gerekli. Yeterince silah ve cephane depoladıktan sonra esirtutuma katın. Burada Kabile'nin Eder kışını ve Vault 13'ün sözcüsü Martin Froisher'i bulacaksınız. Elder'in odasının bitişindeki kapıdan çıkarak bir sonraki kata inin.

Burada dokuz karelik bir güvenli bariyer bulacaksınız. Nobetçilerin çoğu kuzeydoğuda ve güneybatıda bulunuyorlar. Güneye doğru çıkarak Encave'in içine doğru ilerlemeye devam edin. Bir sonraki kararaştırma ve yönetici katı. Sağdaki ilk kapı Lt. Col. Curling'in ofisi. Eğer karizması yüksek bir karaktere sahipseniz Curling ile konuşarak onu Encave'de yaşayanları öldürmek konusunda ikna edebilirsiniz, aksi halde Curling'i öldürmeniz gerekiyor.

Bu katın kuzeydoğu kısmında Başbakan Bird'un, hemen bitişğinde de Cumhurbaşkanı Richardson'ın ofisi bulunuyor. Çoğu oyuncu burada güvenli kart anahtarlarını almak için Cumhurbaşkanı Richardson'ı öldürüp zorunda kalacak. Bunu yaptığınızda üssün geniş holindeki nobetçi taretleri Gızi Ajan Horrikan'a karşı donacaklar.

Reaktör katına inin. Encave'in enerji santralini kontrol eden bilgisayarı havaya uçurun. Bunu yaptığınız zaman nükleer sızıntı başlayacak ve Encave'de nükleer reaksiyon zırdı başlayacak.

Bilgisayarı havaya uçurduktan sonra gemiye ulaşın buradan

uymanız için tam dokuz dakikanız var. Giriş geri donun. Giriş koridoruna girmeden önce Sgt. Granite ile konuşun. Eğer inandırıcı olursanız onu size Horrikan'ı yenmenizde yardımcı olmaya kına edeceksiniz. Öyle yada böyle, giriş koridoruna gıze gırin ve Turret Control Terminal'e yanışın. Cumhurbaşkanı'nın kart anahtarını kullanarak taretleri Horrikan üzerinde kullanın (öncelikle yardım seçeneğini seçip, sonra da isyan karşıt [counterinsurgency] seçeneğini seçin). Gemiye binin ve Listen uzaklaşın.

Ben oyunu ilk oynadığımda güvenli taretlerini kullanmayı aklı edememiştım. O ufak odada hem taretlerle, hem de Horrikan ile uğraşmış ve bu muhtış savaş yaklaşık 2.5 saatte (save load dahil) kazanmışım. Eğer kendinizi güveniyorsanız ve zorluklardan hoş anıyorsanız oyunu bitirdikten sonra önceki bir kaydınızı yükleyip bu zor savaşı kazanmayı siz de bunu deneyin. Simdiden uyarayım, yanlış hatırlamıyorsam Horrikan maksimum HP'ye (yani miyorsa 999'du) sahip olan bir düşman. İşin çok zor yan.

Neyse böylece Fallout 2 de sona ermiş oldu. Emin mi ki tadi damagınızda kalmıştır. Aslında oyun devam ettiğinden yapmadığınız questleri geri donup tamamlatabilirsiniz artık. İyi eğlenceler.

Eser Güven



ALONE IN THE DARK 3

Vahşi Batı'da zombilerden kurtulma rehberi...

Hatırlar mısınız, eskiden adventure oyunlarının çözümleri değişik bir teknikle verilirdi. Çözümü hı kaye gibi anlatmak yerine, sırayla yapmanız gereken şeyler adım adım yazılır, böylece herkes anlamadığı bir yer kalmadan oyunu bitirebilirdi. Benim genelde (daha doğrusu şimdiye kadar hiç) böyle bir çözüm yazmadığımı biliyorsunuz, ama bu sefer prensiplerini değiştireyorum ve size Alone in the Dark 3'ün adım adım çözümünü veriyorum. Böylece sanırım burada ne yapacağınızı bulamadım tarzı bir sorunuz olmayacak. Ayrıca yalnızca takıldığınız yerin cevabını alıp, oyuna kendiniz devam edebileceksiniz. Hep söyledğim bir şey var aslında, kaliteli oyunlar (kaliteli oyunlardan kastım gerçekten üzerinde zaman harcamaktan pışman olmayacağınız tarzda oyunlar) bu sırada çok sık gelmiyor ve böyle bir oyun yakaladığınızda da takıldığınız en ufak bir yerde hemen çözüme bakmak veya gelecek ayki dergiyi beklemeden sormak yerine azıcık daha uğraşsanız, oyundan daha fazla zevk alacağınızı eminim. Ama bunun yanı sıra elbette biliyorsunuz ki yazdığım tüm oyunlarla ilgili tüm sorularınızı en kısa sürede cevaplamaya çalışıyorum ve de bundan şikayetçi değilim. Tabii bazen geçen ay Diablo 2 yazısının içinden 100'e level olma ısrarına cevap verdiğim bir arkadaşın yazdığı gibi hem bana, hem de Cemre hakaretler yağdıran mailer de geliyor ama (aslında mailer demek yanlış, çünkü şimdiye kadar aldığım tek olumsuz maildi bu) bilirsiniz, doğru söyleyen dokuz köyden kovarım. Bundan sonra bu tarzda maillere hiç bir şekilde cevap yazmayacağımı da buradan belirtiyim. Sonra "haha, başı suyu kufür yazdım, cevap yazmak yemedim" şeklinde düşünenler olmasın (çoğul yazıyorum ama tekrar belirtiyim bu yalnızca bir kişi için geçerli). Neyse yaaa, amma doluyumşum bakseniz. Artık bu kadar muhabbet yeter sanırım, gelelim zamanının cana

var oyunlarından Alone in the Dark 3'ün eksiksiz tam çözümüne. Öncelikle Winamp'ı açıp Testament - Alone in the Dark 3 açalım da barın tam oyun ortamı yaralmış olayım. Let's begin!

2. THE BEGINNING

Slaughter Gulch'a girin.
Salonun sağındaki Gas Can'ı alın.
Salona girin.
Ortadaki masadan Key'ı alın.
Sahneden Maraca'yı alın.
Salonun kösesinden Oil Can'ı alın.
Projektör üzerinde Gas Can'ı kullanın.
Barın yanındaki küçük odadan Box of Matches'ı alın.
Barın arkasına yürüyün ve elinde silah olan adamın size ateş etmesine izin verin. (Merak etmeyin size zarar veremiyor).
Barın arkasındaki dolabı arayın.
Wood Alcohol'u alın.
Bottle'ı alın.
Flask'ı alın.
Bottle'ı fırlatın.
Token'ı alın.
Token'ı piyanonun sol tarafında kullanın.

Oil Lamp'ı alın.
Barın arkasındaki soğuk buynuzunu alın.
Orada durun ve elinde silah olan adamın tüm kurşunlarını harcamasını bekleyin, sonra da onunla dövüşün (silahı veya silahsız fark etmez).
Ace of Diamonds'ı alın.
Gold Bullet'ı alın.
Yerdeki kapaktan aşağı düşün.
(Eğer token'ı piyanoda kullanırsanız Oil Lamp'ı alın.
(Oil, matches ve lamp'ı kullanarak) Oil Lamp'ı yakın.
Duvardan Cane'ı alın.
Posterleri okuyun.
Soldaki fıçı kapısı üzerinde "Open/Search" (Aç/Ara) kullanın.
Yılanlardan korunmak için Maraca kullanın.
Merdivenden tırmanın ve hücreye girin.

CHAPTER 1

Silahşoru öldürün.
Stone'u alın.
Hücre kapısında Cane'ı kullanın.
Celi Key'ı alın.
Silahşoru tekrar öldürün.
Stone'u fırlatın.
Amulet'ı alın.

Sarnosun önüne Wood Alcohol'u koyun.
Flask'ı alın.
Desk üzerinde "Open/Search" yapın.
Sheriff's Badge'ı alın.
Bullets for a Winchester'ı alın.
Silah dolabında Key'ı kullanın.
Winchester'ı arayın ve alın.
Posterleri okuyun.
Diğer odadaki odun ocağını açın ve büyük emaneti odurun.
Çift kapının önüne büyük dolabı ırtın.
Dolabı açın.
Shotgun'ı alın.
İp merdiveninden tırmanın.

CHAPTER 2

Whip'ı alın.
Kırmızı ışığın altından koşun (ya nık olmadığı zaman).
Voodoo Hangsman's Rope'u alın.
Cast Iron Plate'ı alın.
Cartridge Belt'ı alın.
Cast Iron Plate'ı kullanın.
Silah kullanan adam üzerinde Whip'ı kullanarak Bag Full of Gold Coins'ı alın.
Gold Bullet'ı Winchester üzerinde kullanın.





Ejderha figürü üzerinde Di
amond'ı kullanın
Bullets for Winchester'i alın
Flask'i alın
Instruction Sheet'i alın.
Daryl' alın.
Arkasındaki ba konda bir silahşo-
run olduğu kapının önüne yuru-
yun.
Night Valet'i yere koyun ve silah
şorun ölümünü seyredin
Panjuru indirerek aradaki boşluk
ta bir köprü oluşturun
Odaya girin ve masayı araştırın
Key'i alın
Shutter Release'i alın
Instruction Sheet'i alın
Flash'i alın
Lavabonun arkasındaki duvarda-
ki resimlere bakın
Koridora geri dönün.
Bulb' kullanın
Shutter Release'i kullanarak flaşı
hazırlayın
Kalan kapıda Key'i kullanın
Yerdeki çember şeklinin oraya
yuruyun

ki kafalı yaratıktan sakınırken
Fasn'i kullanın, böylece yaratık
ölecek
Pıyanoda Token kullanın
Dolabın üzerindeki dartı vurun
Dolap' araştırın
Flask'i alın
War Stick'i alın
Oil Lamp'i hazırlayın (oil ve matc
hes kullanarak)
Delikten aşağı düşün

CHAPTER 5

Lit Oil Lamp'i kullanın
Uçan yaratılardan sakınmak için
mağaradan dışarı koşun
Yerliyle karşılaşınca kadar sü-
tunların üzerinden zıplayın
Yerli üzerinde War Stick'i kullanın
ve kenara çekilmesini sağlayın
Box of Cartridges'i alın
Small Key'i alın.
Sutunlardan zıplamaya devam
edin.

Kapalı olan sona geldiğinizde İn-
dian Amulet'i kullanın.

Size yıldız fırlatan elemanı oldu-
run

Flask'i alın
Silahşoru öldürün
Top Hat' alın
Key'i alın
Soldaki çift kapılarda Key'i kulla-
nın
Kitaplık raflarını araştırın
White Book'u alın
Watch Maker's Manual'ı alın
Locked Book'u alın
Small Key' kullanarak Locked

Kötü adamı vurmak için Win-
chester' kullanın
Sack Full of Scorpions'ı alın
İstediğiniz bir silahla çelik kapıya
ateş edin
İçeri girdiğinizde Oil Lamp'i kulla-
nın
Nefes alamadığınızda Voodoo
Hangman's Rope'u kullanın
Yerdeki kapakta Sack Full of Scor-
pions'ı kullanın
Kolu itin
Kapağın arkasında "Open/Se-
arch" yapın
A Stick of Dynamite'ı alın
A Piece of Dried Meat'i alın
Koseden geri dönün ve silahları
şoru öldürün
Küçük odaya girin ve Gatling
Gun' alın
Flask' alın
Fişinin arkasından Short Fuse'u
alın
Short Fuse'u kullanın
Kapıyı kapatan silahşorun kur-
şunlarından sakının
Kapıyı tekrar açın
Fişinin arkasındaki duvardaki çat-
lakta Stick of Dynamite'i kullanın
Dinamiti yerleştirdiğiniz yerde
Box of Matches'i kullanın
Odadan çıkın ve duvarın patla-
masını bekleyin
Geri dönün, duvarda açılmış
olan delikten geçerek üzerinde
ok resmi olan taşın üzerinde du-
run
Kapıdan geçin ve pasajdan aşağı
doğru ilerleyin

Diğer bir silahşorle karşılaşacak-
sınız onu da öldürün

CHAPTER 3

Makinede Sheriff's Badge'i kulla-
nın
Makinenin yanında Whip'i kulla-
narak makineyi çalıştırın (kırbacı
nızı kaybedeceksiniz)
Yeni açılan kapıdan geçin.
Flask'i alın
Kalasın sonundan Bullets for
Winchester'i alın
İly bir koşma mesafesinden baş-
layarak kalasın üzerinde koşun
ve diğer binaya atlayın
Tüm lambalarda Matches'i kulla-
nın
Duvardaki haritayı okuyun
Sheet from Newspaper'i alın
Saat üzerinde Dried Meat'i kulla-
nın.
Token'ı alın
Koşedeki Night Valet'i alın

Resmin yanındaki Flask' alın
Kıd resminin içinden atayınca, siz
de aynısını yaparak resimden geç-
çin

CHAPTER 4

Yatağın kenarında "Open/Se-
arch" yapın
Arrow'u alın
Cupid üzerinde Arrow'u kulla-
nın
Gıyısı dolabı üzerinde "Open/Se-
arch" yapın
30/30 Bullet' alın
Bulb'i alın
Pear'u alın
Aynayı itin
Key'i alın
Resimden geri dönün ve hole gi-
rin
Costume Jewelry Ring'i alın
Kapıda Key'i kullanın ve odaya
girin
Diamond Ring'i kullanın.





Book'u açın.
Book on Navajo Traditions'i okuyun.
Duvarın oradaki heykeli araştırın.
Pocket Watch'i alın.
Masayı araştırın ve Printing Plate'i alın.
Masadaki mumu yakın.
Mumun yanında dururken White Book'u okuyun.
Masanın yanındaki aynada Printing Plate'i kullanın.
Odadan çıkın.
Diğer çift kapılar üzerinde Pocket Watch'ı kullanın.
Emana doğru gidin ve Story Board'ı alın.
Abe Lincoln'ün heykeli üzerinde Top Hat'i kullanın.
İki tane Boxes of Cartridges'i alın.
Garip yeşil emanı öldürün.
Camlar boyalı pencerenin önünde durun ve Winchester ile ateş edin.
Merdivenlerden yukarı çıkın.
Mezarlığın ortasındaki platformda War Stick'i kullanın.
O.E.J.'nin mezarı üstünde Ace of Spades'i kullanın.
Message'i alın.

CHAPTER 6

Masayı araştırın ve Oil Can'ı alın.
Yerden Roll of Film'i alın.
Kafesi araştırın ve Bag of Pemican'ı alın.

Somine üzerinde Oil Can'ı kullanın ve dans salonuna girin.
Sımsın adamı araştırın ve Hammer'ı alın.
Kadını araştırın ve Box of Cartridges'i alın.
Keman çalan kişinin ateslerinden sakınarak sahneye yürüyün.
Gramofonu araştırın.
Guitar String'ı alın.
Musical Score'u alın.
Key to a Safe'ı alın.
Elinde çiçekler ve sılan olan adamı öldürün.
Dans salonundan çıkın ve mutfağa girin.
Kafesin arkasından yürüyün ve koridora girin.
Kapıdaki kilit üzerinde 30/30 Bullet'ı kullanın.
Kapıda Hammer'ı kullanarak kilsunu patlatın.
Tren istasyonu maketini araştırın.
Blasting Cap'ı alın.
Map'i alın.
Light Bulb'ı alın.
Masa üzerinde Guitar String'ı kullanın.
Light Bulb'ı kullanın.
Musical Score'u kullanın.
Musical Score'dan üç haneli kombinasyonu (806) alın.
Projektörde Roll of Film'i kullanın.
Diğer odadaki masayı araştırın.
Astronomy Book'u alın.
Resmi araştırın.

Şifre giriş aygıtı, 3 haneli kombinasyonu aynı odaya kadar üzerinde "Open/Search" kullanın.
Banka odasına girin.
Kasada Pearl'u kullanın.
Kasada Key to a Safe'ı kullanın.
Zombiyı öldürün ve Indian Amulet'i geri alın.
Kasadan Box of Cartridges'ı alın.
Hill Century's Money'ı alın.
Pencereyi açın.

CHAPTER 7

McCarthy'den McCarthy's Message'ı alın.
Eyi araştırın ve Flask'ı alın.
Maden arabasını araştırın.
Detonator Box'ı ve Box of Cartridges'ı alın.
İstasyona girin.
"Station" levhasını alın.
Key'i alın.
Rayları araştırın ve Eye Bolt'u alın.
Can üzerinde üç kez Eye Bolt'u kullanın (kapıyı açmak için).
Dışarı koşun.
Çitin yanında hemen Blasting Cap'ı kullanın.
Raylardan karşıya geçin, karşıta raftakı duvarın orada Detonator Box'ı kullanın.
Su kulesinin orada yere Hill Century's Money'ı ve Key'i bırakın.
OLUN !

CHAPTER 8

Mezarlıktan çıkın ve saona girin.
Kırık merdivenden yukarı çıkın ve yerdeki deliğin üzerinden atayın.
Pencereden dışarı koşun ve duvardaki çatlağa doğru koşup atayın ve Jed'in heykelinin üzerine nin.
Golden Eagle'ı alın.
Binaların arasından koşarak McCarthy'nin dükkanına gelin.
Zift fişisinin yanına gelin ve pen.
Yan kapıdan baya girin ve Cask of Silver Salts içine pençenizi batırın.
Dışarıdaki kurtadami öldürün.
Mezarlığa koşun ve diğer kurtadami öldürün.
Pantere donuşturduğunuz tunele geri koşun.
Golden Eagle'ı atese yerleştirin.
TEKRAR HAYATA DONUN !
Mezar taşının arkasındaki Soap'ı alın.
Colt Gun'ı alın.
Su kulesine geri gidin.
Colt Gun'ın zıbrakın.
İkizinize doğru yürüyüp ona dokunun, böylece tekrar bir kişi olacaksınız.
Colt Gun'ı tekrar alın.
Merdivene yürüyün.
Kalasın aşağı düşün.
Kılı adamın üzerinde Soap'u kullanın.



Metallic Brush'ı alın
Flask'ı alın
Metallic Brush'ı su küresinden çıkarmış olan kancaya (peg) üzerinde kulanın
Açılan kapaktan aşağıya inin
Engineer's Notebook'u alın
Dead Leaf'ı alın
Yerli heykeli içinde Dead Leaf'i kulanın
Duvardaki haritayı okuyun
Merdivenlerden yukarı çıkın ve her iki kötü adamı da öldürün (silahınız kullanmıyın)
Duvardaki deliği araştırın ve Flask'ı alın
Duvardaki diğer deliği araştırın ve Pickaxe'ı alın
Diğer odaya girin

CHAPTER 9

Sheets of Paper'ı alın
Uçurumdan karşıya geçin, burada oyunu sık sık kaydederseniz felan olmaz



Pickaxe'ı adam Colt Gun ile öldürün
Sonrakı odaya girin ve baltalı adamı Pickaxe ile öldürün
Sutunları Candlestick'ı alın
Water Pitcher'ı alın
Jed Stone's Scratch Book'u alın
Yanan mumun yanındaki Scorched Book'u alın
Needle'ı alın
Koridordaki tüfek adamı üzerinde Water Pitcher'ı kulanın
Asansöre girin
China Piggy Bank'ı alın
China Piggy Bank'ı kırın
Microscope Glass Plate'ı alın
Kolu itin
Mikroskop üzerinde Glass Plate'ı kulanın
Duvardaki renkli taşlara mikroskopla gördüğünüz sırayla beyaz, Yeşil, Mavi ve Kırmızı

Laboratuara girin

275. FINAL CHAPTER

Odanın sonuna ilerleyin ve masayı araştırın



Vial of Poison'ı alın
Koseden dönün
Vial of Poison'ı Needle üzerinde kulanın
Vial of Poison'ı altmış suyun üzerinde kulanın
Kuçulduğunuzda hucreye girin
Yaslı eleman üzerinde Poisoned Needle'ı kulanın
Piece of Straw'ı alın
Key to the Goal'ı alın
Bottle of Ammonia'yı alın
Key to the Goal'ı hucre kapısı üzerinde kulanın
Antikmiş su üzerinde tekrar Vial of Poison'ı kulanın
Masanın bacağının arkasına geçin ve duvardaki ufak deliğe girin
Straw'ı kulanın ve yangın üzerindenden atayın (şırıltı atlayın)
Vial with a Potion'ı alın
Sonrakı odaya girin ve cabucak parlayan yemeğin üzerinde Vial

with a Potion'ı kulanın
Bucket of Glue'yu alın (örümcek ağına takılmayın)
Örümceğin üzerne basın
Bucket of Glue'yu kulanın
Yukarı tırmanın
Cabucak Hammer's Head'ı alın
Yakındaki deliğe gidin ve Hammer's Head'ı delikten aşağıya atın
Lead Ingot'u alın
Örsü yoldan itin
Flask'ı alın
Winchester'ı alın
Örsü değertin
Sonrakı odaya girin ve Mr. Cobra'yı öldürün
Cobra's Wig'ı alın
Silver Dollar'ı alın
Flask'ı alın
Silver Dollar'ı poster üzerinde kulanın
Diğer odaya girin
Maden eritme kabında Box of Matches'ı kulanın
Maden eritme kabında Lead Ingot'u kulanın
Scorched Paper'ı alın

Evil Wand with a Mineral Tip'ı alın
Aztec Legend Parchment'ı alın
Ammonition'u alın
Tuneli girin ve büyük elemanı öldürün
Knife'ı alın
Kapıya Bottle of Ammonia'yı fırlatıp Emili uyandırın
Kapının üzerindeki kancada Cobra's Wig'ı kulanın ve kapıyı

açın
Çinde kartal heykeli olan diğer odaya koşun
Hemen kartal heykeli üzerinde Evil Wand with a Mineral Tip'ı kulanın
Flask'ı alın
Diğer odaya koşun
Rubber Glove'u alın
Rubber Glove'u kulanın
Elektrik telleri üzerinde Knife'ı kulanın
Su musluğunu kulanın
Diğer odaya geri koşun
Sack of Coal'ı alın
Trene binin
Sack of Coal'ı kulanın
Box of Matches'ı kulanın
Kolu itin
Arkanıza yaslanın
Bibis demosunu seyrederin ve bir oyunu daha bitirmenin verdiği o hazı yaşayın

Eser Güven

Dunya'yi kurtarma rehberi

102



ve bu altı topu sniper edin. Bunları kırınca ortadaki dev fan açılacak. Üzerine gelip paraşütünüzü açın. Sizi uzun bir uçuş bekliyor

Checkpoint 1 – C

Tepeye geldiğinizde paraşütünüzü kapatıp inin. Ortadaki +25 enerjiyi ve Sniper Mortarı alın ve odanın ortasına geçin. Sniper moda geçin sniper mortarı seçip önünüzdeki cam platformun tepesine ateseyin. Sonra Sniper modunuzun sağ üst köşesindeki kameradan attığınız mortarı izleyin. Eğer cam fanusun tepesindeki delikten içeriye isabet ettiremediyseniz buna göre yerinizi değiştirip bir daha deneyin. İkinci platformdan sonra durmanız gereken yer platformanın en uçları. Yanıyandaki çıkıntıların da üstü. Platformlar arasında geçerken fanıları kullanmayı ve platforma atlamadan ewe platformdaki Dogan Boy'ları haklamayı unutmayın. Mortarınız biterse o an üzerinde bulunduğunuz platforma yenisi gelecek. Son platformdaki fanı biraz dikkatli kullanın ve fanın sizi çekebileceği en yüksek yere gelmeden kendinizi atın. Platformlar arasında sadece kullanmak uygun olabilir. En son platformun içine girince yukarı bir rampa çıkışını göreceksiniz. Etraftaki enerji ve eşyaları toplayıp ve de rampanın üstündeki laser silahlarını temizleyip fanıya gelin. Paraşütünüzü açın ve

bölüm sonu yaratığına ulaşın

Checkpoint 1 – D

Sniper moda geçip karşınıza çıkan büyük makinenin kollarının ortasına zım yapın. 4 tane kilit topunu vurun. Makinenin bir parçası düşecek. Sonra yine aynı yerdeki tek kilit topunu vurun. Bu sefer makineyi kullanan asıl bölüm sonu yaratığı Mr. Frog karşınıza çıkacak. Etraftaki enerjiyi ve kurşunu toplamayı unutmayın. Bu arada sniper moddayken etraftaki yaratıklara dikkat etmeyi unutmayın. Mr. Frog a sniper modda el nızden geldiğince saydın. Birkaç abstan sonra yere inecek. O zaman da teke tek dövüşeceksiniz. Bu dövüşü de başarıyla bitirseniz bölüm bitiyor.

Mission 2: Max – Alien Orbiter, Earth Orbit 10:10 AM

Gris bölümünde Max ile bir roket kullanıyorsunuz. Roketi meteorlara çarpmadan gezegene indirin.

Checkpoint 2 – A

İndiğinizde ilk yapacağınız şey Max'in kontrollerni Dr. Hawkins'den öğrenmek. Unutmayın 4 kolunuz var ve bunları yükleyip boş atma tuşlarını iyi kullanmıyorsunuz. Bir püçü. Kurşununuz az kalan silahı boşaltıp atın ki diğerlerine yer açsın.

Etraftakileri toplayıp kapıya atesedin. Daha sonra kondordan bir sonraki bölüme geçtin. Koridorlarda dikkatli yürüyün. Yeni geldiğiniz odaya gelen Doganların sayısı belli değil. Bu yüzden onları hiç takmadan ortadaki çemberin içindeki uzılardan arayabileceğiniz kadar alın. Sonra 4 odadan arkadaki tanesine geçtin ve AA pilleri alın. Oadaki diğer iki odada da tepede sarı camlar var. Bunları kırınca ortada kapı açılıyor. Bu odadaki her şeyi topladıktan sonra kapıyı vurun ve yeni koridora girin.

Checkpoint 2 – B

Koridordan çıkınca karşınıza gelecek büyük duvara ateş edin. Parçalanınca arkasından bir kaç yaratıkla beraber yeni bir duvar

çıkacak. Bu olayı 3 kez tekrarladktan sonra karşınıza çıkan kapıdan yeni koridora girin ve koridorun sonundaki büyük geniş mekana gelin. Burada yerde 3 tane oyuk ve bu oyukların içinde Doganları üreten makineler var. Bu makinelerin her birini vurunca en uzakta ki kapısının üzerindeki ışıklardan biri yanıyor. 3 ışığı da yakınca odayı terk edebilirsiniz.

Checkpoint 2 – C

Koridordan sonra tam karşınıza jetpack var. Jetpackin arkasındaki yeşil kürenin yakınına gidince çıkan dumandan jetpackinizi doldurursunuz. Sağ altta enerjinizin üstünde duran ibre de jetpackinizin ne kadar dolu olduğunu gösterir. Jetpack kullanırken dikkatli olun ve çok fazla harcamadan idare kullanmaya çalışın. Doldurma istasyonları size yetecek kadar konumlanmıştır ama gereğinden fazla kullanırsanız yanıyo da boş bir jetpack e kalabilirsiniz.

Jetpack aldıktan sonra odadaki diğer kapıya gidip birinden magnumunuzu diğerinden de AA pillerinizi alın ve jetpackinizle yukarı doğru yükselmeye başlayın. Bu bölümde çok kullanacağınız bir taktiği bir kerelğine yazıyorum. Yükselirken yeni geldiğiniz her bölmedeki aser silahlarını temizlemeyen bir üst bölüme geçemezsiniz. Bunun için jetpackinizle bir bölüme gelip duvar dibine yapışın sonra jetpacki bırakıp duvar dibinden sürekli bulunduğunuz bölümün işini kurtarmaya başlayın. Bıyandan da ateşe basın ki silahları vursanız. 5 anlar birince yine jetpackinizle bir üst bölüme geçip yine duvar



kenranda durarak burayı da geçin. Bu taktiği 3 kez yaptıktan sonra 3 bölümün olduğu bir odaya gelyorsunuz. Bu odanın ortasındaki yüksek platformda 2 tane Bf var. Sürekli hareket etmezsenizi avırlarlar. Diğer platformalarda da Doganlar ve onları üreten makineler var. Dikkatinizden kaçmasın, platformlarda silah ve bir adet jetpack istasyonunu var. Mümkün olduğu kadar az zararlı odadaki herşey ve yukarıdaki Biferi temizleyin ve jetpackinizi tam doldurup yukarı doğru tekrar yola koyulun. Bu arada jetpackiniz biterse aşağıya dönüp tekrar doldurmaktan başka çareniz yok. Jetpackinizde ki sonrakı oda için en azından 15 civarında gaz bırakmanızı tavsiye ederim. Yoksa zorlanmanız mümkün. Aynı taktikle yine 3 bölmeden sonra tekrar 3 platformlu bir odaya geleceksiniz. Buradaki kapılardan iki tanesinden magnum çıkıyor. Diğer çıkışınız.

Bu çıkışın ardından gelen lazer silahı dolu koridordan sonra power alabileceğiniz bir yola gelyorsunuz. Dikkat edin poweruplar Doganlar ve bir adet Bf tarafından korunuyor. Bu yolun sonundaki kapıdan sonra bir sonrakı odaya doğru ilerleyorsunuz.

Checkpoint 2 - D

Karşınıza çıkan bu oda da ortada birkaç ADogan, taşıyan bir araçla yukarıya doğru birkaç tane platform göreceksiniz. Doganlardan korkmayın çünkü siz hiçbir şey yapmıyorsunuz. Platformlara doğru sırada atlayın. Jetpackinizde kaçan gazı burada çok az az kullanın en yukarıda neyada bir jetpack istasyonunu göreceksiniz. Onun yakınına zıplayıp bir yandan jetpackinizle neyada kalıp bir yandan da onu doldurmalısınız. Havadaki kalırken harcadığı dolmasından yavaş olduğu için sorun olmayacaktır. Jetpackiniz e yine lazer silahlarının olduğu 3 bölmeden geçin ve yoldaki istasyonları kullanmay unutmayın. Yine en yukarıda 3 platformdan oluşan bir oda var.

Bu platformlardan iki tanesinden powerup çıkıyor. Diğer çıkış kapınız.

Checkpoint 2 - E

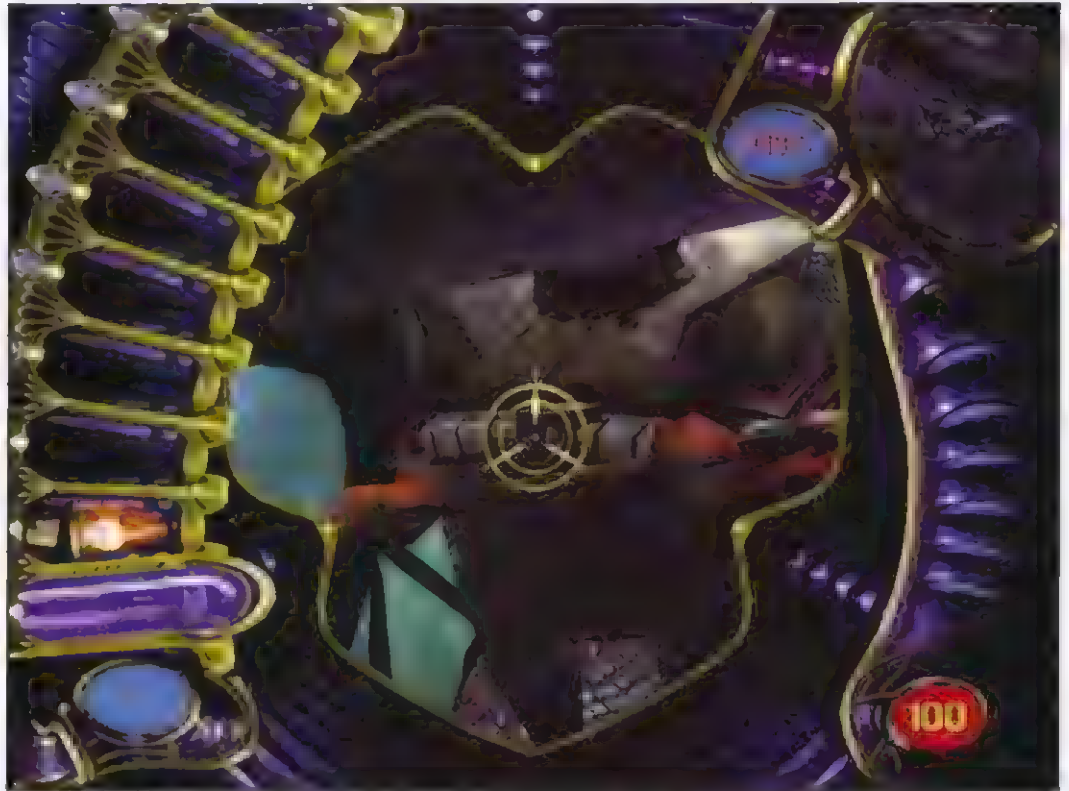
Bölüm sonu nihayet geldi. Ortada dönen kureye sürekli ateş edin. Arada odayı dolaşıp powerupları tazeleyin. Oduğunuz yerden sürekli kureye ateş edince bölüm kendiliğinden bitecek. En kolay bölüm sonlarından biri. Siz ateş ettikçe önce kurenin üzerindeki camlar patlayacak. Sonra kurenin yüzeyi. Sonra kurenin içi. Ve en son bir ısığa ateş edip enerjisini bitirince bitecek. Kure sürekli döndüğü için oduğunuz yerden enerjinizi kontrol ederek ateş etmeniz yeterli.

Sonun kapısından çıkınca koridordan sonra 4 kapının olduğu bir meydana geleceksiniz. Burada ilk önce mav merdivenden çıkıp geminin köprüsünden bandı alın. Sonra meydana geri dönüp beyaz merdivenlerin olduğu kapıdan girin. İki taraftaki tezganların üstünden iki adet havlu alın. Onları en başta aldığınız soslarla kombine ederseniz ve ilerde bulacağınız cakmakla yakarsanız moritof hazırlamış oluyorsunuz. Daha sonra tuvalette ilerleyin. Dr. tuvaletin yaparken büyük bit patlama olacak ve dışarı çıkarken boru, dışarıda kabının hemen yanında da el kurutma makinesini alacaksınız. Sımda yine meydana çıkıp son kapıdan da geçin koridorda b

na bileceksiniz.

Checkpoint 3 - B

Hemen etobur bitkinin karşısındaki kapıdan girip asansörle aşağı inin. Karşınıza büyük boruların olduğu bir oda gelecek. Soyied kerem tam olarak yaparsanız odada kolay hareket edersiniz. Böyle yerlerde save edin. Aşağı düşerseniz hemen baştan başlayabilirsiniz. Önce düz yuruyun ve ince demir c kintinin üzerinde ortadaki büyük boruya kadar gidin. Sonra orta borunun yanındaki çok ufak ç kintiyi kullanarak biraz sola kayın. Soldaki ince demire geçince aşağı bakın. Aşağıya çaprazlamasına inen kalın bir boru göreceksiniz. Onun üzerine atlayın. Onun üzerinden sağ



Mission 3: Dr. Hawkins - The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42 AM

Bu bölümün griş bölümü yok. Mutfakta Dr. ie oyuna başlayorsunuz. Önce birig sayarı dinleyip tuşları nasıl kullanacağınızı öğrenin. Daha sonra dolaptaki adet Mr. Fizzy'yi, tost makinesini ve tost ekmegini alın. Sonra salona geçip barın üstündeki toplayabileceğiniz herşeyi toplayın. 3 şişe sos ve bir havlu almış olmanız lazımdır.

Checkpoint 3 - A

raz ıcat yapalım. Elinizdeki boru parçalarını ve el kurutma makinesini kombine edin. Dr. elinizdeki önceden aldığınız bandı da kullanarak bir makine yapacak. Leaf Blower ateslediginizde hava üfleyen bir alet. Bunu giyip yeni salona girin ve 4 adet Dogan Boy'u, bunun a odanın en sonundaki etobur bitkinin önüne tın. Sabırlı olun ve bitkinileri yene kadar onları orada tutun. Bitkiniler Doganları yiyince teşekkürün tost makinesini atomic tost makinesine çevirecek ve sizde onu artık yaratıklara karşı kulla-

nızda ince kısa bir demir parçası ve bir çatlak göreceksiniz. Çatlaktan yanına inin. Sol elinize bandı alın. Yine bandı elinize aldığınız tuşu kullanarak, bandı çatlakta kullanın. Su ar çekince yerdeki kabıyı alın ve boruyla kombine ederek merdiven yapın. Merdiveninizi yerde kırmızı yanıp sonen carpi işaretinin olduğu yerlerde kullanabilirsiniz. Yine duvara yakını kısa bir demir parçasının üzerine çıkınca bu işaretten yerden göreceksiniz. Buraya gelip merdiven elinize alıp yine elinize alma tuşuna basınca onu kullanın.



ve çıktığınız yerdek kapıdan geçin. Sık sık save etmeyi unutmayın. Karşınıza çıkan demiri karşıya atlayın. Sağda merdiven kullanın. Yine atlayıp sola tarafa devam edin ve kapıdan geçin. Yeni geldiğiniz odada önce tost makinesine Dogan'ı atımlayın. Çok enerji kaybetmeyin. Sonra ortadaki en alt çıkıntıya çıkın ve onun sağındaki demire atlayın. Sonra bunun sağ karşıya sıradakine. Sonra bunun sağ yanındaki. Sonra karşısında ortada kalan çıkıntıya. Ve uzun demire zıplayın. Yukarı çıkınca dikkatlice aşağı düşmeden kapıyı bulun. Kapıdan geçince yine bir demirin üzerine çıkacaksınız. Hemen solda aşağıda uzak demire zıplayın. Durduruz yürüyüp sağdaki kapıdan girin.

Checkpoint 3 - C

Yine çıkıntılardan oluşan bir odadasınız. Burada önce duvar kenarında yukarıya sağa doğru gidin. Onunuzu çıkan çıkıntının üstüne, sonra karşıya, sonra onun çaprazına, yanına ve en son yine yana zıplayın ve asansörün dibine gedin. Asansör sizin seviyenize gelince üstüne zıplayın. Asansörün üzerinde odanın ortasına bakacak gibi dururken biraz yukarıda solunuzda yarım bir boru göreceksiniz. Bu borunun üzerine zıplayıp borunun

sonundaki kapıdan geçin. Yine bir ara geçiş bölümü. Burada dikkatlice önce uzun demire zıplayın sağa gidip merdiven kullanın ve karşıya geçin. Sonra hemen sağ yukarıya çıkmak için merdiveni bir daha kullanın. Biraz yürüyüp dikkatlice altınızda kalan kapıya girmek için aşağıda ki demirin üzerine düşün ve kapıdan geçin. Karşınza yine boru duvarı bir oda geliyor ama burası akrobatik hareket gerektirmiyor. Önce ortadaki kalın boruya kadar yürüyün. Onun etrafındaki ufak çıkıntıya dönün ve kapıyı görünce de kapıdan geçip asansöre binin.

Checkpoint 3 - D

Geniş bir odaya geldiniz. Sol duvarı izleyip kapıdan geçin ve rampadan yukarı çıkın. Yukarıda bir akvaryum ve içinde bir balıkla bir çakmak bu acaktır. Çakmak size ileride yardımcı olacak. Ayrıca molotofları yakmak içinde kullanabilirsiniz. Rampadan tekrar inip geniş odaya geri dönün ve odanın ortasındaki kırıntı mazgalın yanına gelin. Orada balığı nızı çıkarıp kullanın. Dr. Balığı bir düğmeye basması için kullanacak. Sımdaki yönetiyorsunuz. Bir tuşa basıldığında bir atak yapar. Chuckleberry Fin adlı balığımızı bekleyen tehlikeler büyük balıklardan ve mayınlar. Mayınlara carpmayın.

Yin. Büyük balıkları da atlatmak için geçmelenn bekleyin. Veya arkasından gidin. Başlangıçta save edin. Ve sonra sürekli sağa saparak düğmeye ulaşın. Düğmeye basınca Dr. Balığın bulunduğu odanın bir duvarı açılacak ve karşınza Dogan'ın bir oda çıkacak. Onları atlatıp uğraşmayıp aralarından mümkün olduğunca az enerji kaybederek hemen yeni açılan odanın sağ dibine gidin. Oradaki asansöre binip yukarı çıkın. Sağa dönün ve platformun sonundaki kapıdan geçin.

Checkpoint 3 - E

Yeni geldiğiniz odada sağda kutuların arkasında bir Bif duruyor. Tost makinesizle fazla enerji kaybetmeden onu hacklayın ve odanın sol dibindeki büyük kolu altına girin. Zıpladığınızda bir kapı açılacak ve sizi uzay boşluğuna doğru çekecek. Yanda çıkan saniye sayacı ne kadar saniyeye havasız kalabileceğinizi gösteriyor. Bu sırada kayarken elinize ilk büyük mknatıs alacaksınız. Vakit kaybetmeden barışta bu mknatıs kombine edin. Dr. Ayağın bu mknatısları bağlayacak ve böylece dışarı uçmayacak. Yine vakit kaybetmeden başınıza balığınızdan arda kalan akvaryumu geçirin ve havasızlıktan kurtulun. Daha sonra açılan kapıdan dışarı doğru yürüyün. Uzak

tan bir gemi size fazla enerjinizi götürecek ataklar yapacak. Sizi süreklileri fakat hep çapraz çapraz giderek bunların korunun. Yerdeki metal harflerin üzerine yürüsünüz daha fazla enerji kaybedersiniz. Karşı kapıdan odanın sağındaki asansöre binin ve bölüm sonu yaratığına gelin.

Checkpoint 3 - F

Bu bölümde BFB'yi haklamalısınız. Bunun için kullanmanız gereken mantığı basit bir yöntem var. BFB'nin tepesinde uçtuğu büyük odanın iki duvarında büyük kollar var. Bunların ikisini de açıp bir tanesinin yanındaki kırmızı düğmeye basınca BFB'nin uçtuğu yerde bir enerji köprüsü oluşuyor ve BFB'ye zarar veriyor.

Siz önce odaya girdiğiniz yeri hemen solundaki kolu açıp teleporterden geçin. Diğer kolu da açıp kırmızı düğmeye basın. İlk abistan sonra BFB'nin etrafında bir zırm oluşacak. Bu zırm deminki işlemi birkaç kez tekrarlayınca yok edebilir ve BFB'ye vurmayla devam edebilirsiniz. Her kırmızı düğmeye basmanızdan sonra diğer tarafa koşmalısınız çünkü kollar tekrar aşağı iniyor. Bu sırada odanın kenarlarından kosarsanız Mr. Fizzy bulup bunları içebilirsiniz. Tabii bu sırada BFB size sürekli saldıracaktır. Bu saldırılardan ilk bomba bırakma şeklinde. Zıplayan bombalardan kaçmanız çok zor değil fakat yine de dikkatli olun. İlk saldırı şekli sağ beyin atağı. Bunda da birkaç ufak yeşil beyin parçası size enerji kaybettiriyor. Bunlardan kaçabilmek için de i gibi sağa sola koşarak sürekli zıplama yapın. Son saldırı şekli de sol beyin atağı. Bunda da bir enerji dalgası bütün odanın yüzeyini tanyor. Bundan kaçmak için ise tam size geldiğinde zıplamanız gerekiyor. Fakat bu saldırıdan çoğunlukla kaçamayacaksınız. Mr. Fizzyle birlikte güvenmekten başkaca çareniz yok. BFB'nin kalkanı üzerinde değiken tost makinesini kullanmayı unutmayın. Kalkan kırıldıktan sonra yine tüm gücünüze deiren BFB'ye saldırın. Enerjisi bittiğinde bölümü geçtiniz. Hayırlı olsun. Diğer bölümlere onumuzdaki ay görüşmek üzere.

Onur Bayram

PC HİLELERİ

Star Trek: New Worlds

Tüm görevlere girmek için Oyunun bulunduğu dizine gidin game ini dosyasını bulun ev şu satırları değiştirin.

FedLevel=1	FedLevel=100
KliLevel=2	KliLevel=200
RomLevel=3	RomLevel=300
TauLevel=4	TauLevel=400
MetLevel=5	MetLevel=500
HubLevel=6	HubLevel=600
Satırlarını	Satırlarıyla değiştirin.

Şimdi üç ırktan istediğiniz herhangi bir görevi oynayabilirsiniz.



You Dont Know Jack

Demo Mode

Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktığında D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

Komik isimler

Sunucu sizden isminizi girmenizi istediğinde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağırarak, yine beklemeye devam edin. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte ısrar ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

Küfür Etmek

Sunucuyla biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmeyi de göze aldıysanız) "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsiniz ve her yazdığınızda daha değişik "ilginçlikler" olduğunu göreceksiniz.

FiberOptic Field Trip Sorusu

Oyunda normalde bulunmayan bu soru türüne geçebilmek için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gibberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gibberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gibberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.



Age of Empires II: The Conquerors

Diyalog kutusunu ekrana getirmek için enter tuşuna basın

HİLE KODU

ROCK ON
LUMBERJACK
ROBIN HOOD
CHEESE STEAK JIMMY'S
MARCO
POLO
AEGIS
RESIGN
WIMPYWIMPYWIMPYS
WOOF WOOF
TORPEDO#

TO SMITHEREENS
BLACK DEATH
I R WINNER

SONUÇ

1000 Stone
1000 Wood
1000 Gold
1000 Food
Haritayı açar
Gölgeyi Kaldırır
Hızlı İnşa
Kaybedersiniz
Kendinizi yok edersiniz
Uçan köpekler
işareti yerine öldürmek
istediğiniz düşman sayısını yazın
Bir sabotajcı verir
Tüm düşmanlarınızı yok eder
Kazanırsınız



Deus Ex

Hile modunu açmak için konsola "set DeusEx JCDentonMale bCheatsEnabled True" yazın. Artık alttaki kodları girebilirsiniz.

HİLE KODU

god
players only
invisible true/false
behindview 1/0
fly
walk
iamwarren
allskillpoints
allweapons
allammo
tantalus
opensesame
legend
allhealth
allenergy
allcredits
allimages
summon X

AugAdd X

spawnmass X #
slomo #

SONUÇ

God Modu
Düşmanlarınızı dondurur
Görünmezliği açar /kapar
Üçüncü kişi bakış açısını açar/kapar
Uçma Modu
Uçma Modunu kapatır
EMP Field'ı açar
Skill Points'leri verir
Tüm silahları verir
Cephaneyi doldurur
Hedefi öldürür
Hedefdek i kapıyı açar
Gizli Menüü açar
Full sağlık
Full enerji
10000 Credit
Tüm imajlar
Eşya üretme X (X yerine
aşağıdaki listeden bir eşya koyun)
Augmentation EklerX (X yerine aşağıdaki liste
den bir eşya koyun)
sayıda X eşyasından verir
yerine herhangi bir sayı koyduğunuzda
oyunu o kadar hızlandırır

Energy'yi yükseltme Konsola "set deusex jcdentonmale energy 10000" yazın

AUGMENTATION LİSTESİ

AugCombat - Combat Strength
AugMuscle - Microfibril Muscle
AugBallistic - Ballistic Shield
AugShield - Energy Shield
AugCloak - Cloak
AugRadarTrans - Radar Transparency
AugPower - Power Recirculator
AugAqualung - Daha iyi yüzersiniz
AugHealing - İyileşme hızınız artar

AugEMP - EMP Shield
AugTarget - Targeting
AugVision - Vision Enhancement
AugDefense - Aggressive Defense System
AugDrone - Spy Drone
AugStealth - Player can run silently
AugSpeed - Player can run faster
Level Atlama
Konsol açıkken tan sonra istediğiniz
level'a geçebilirsiniz.
Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747

Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMHzlab
Open 06_HongKong_HeliBase
Open 06_HongKong_MHzlab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug

Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_OceanLab_Silo
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page
Ara demoları açmak için
Konsol açıkken tan sonra istediğiniz
level'a geçebilirsiniz.Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

OBJE LİSTESİ

Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammozomm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammozomm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongeppgun
Weaponmodreload
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JasmeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSult
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Robreather
AdaptiveArmor

Binoculars
BallisticArmor
LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher
Cat
Rat
MNT
mjiatroop
mji2commando
unatcotroop
militarybot
bummale
bumfemale
doctor
nurse
cop
riotcop
doberman
Securitybot2
Securitybot3
Securitybot4
Spiderbot
bioelectriccell
soldier
sailor
chef
maggiechow
Seagull



Ultima Online'a devam

En popüler online oyun

Geçen ay ki Ultima Online yazımıza bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz (eski puskulu TRT 1 programlarının sunuşunu da böyle yaşıyoruz). Yazılara giris bu maktan nefret ediyorum! Bu kadar geniş bir evrende nasıl oyun oynadığınızı size çok ayrıntısına girmeden anlatmaya çalışacağım. En 28 meslek ve bir sürü skill'in bulunduğu, içinde bir çok sosyal grup barındıran ve devamlı gelişen bir oyun nasıldır ayrıntıya girmeden anlatlabiliyorduk sanırım o kadar kolaydır.

Öncelikle oyundaki genel düzenden bahsedelim. Oyun Trammel ve onun ayduslu Felucca olmak üzere birbirinin aynısı iki dünyada geçiyor. Felucca'da Trammel'e göre fazladan bir kilit daha var. Her iki dünyada farklı kurallar söz konusu çünkü her iki dünya farklı Lord'lar tarafından yönetiliyor. Trammel kotaluk Lordu Blackthorn tarafından yönetilirken Felucca ise Ultima seniorinin unlu karakteri Lord British tarafından yönetiliyor.

Ultima Online'da bilgisayar tarafından kurulan guild'ler dışında bir çok oyuncu guild'inde bulunmaktadırlar. Guild bizim eski zamanlardaki onca sistemize benzer topluluklardır. Temelde bir Guild master yani guild'in lideri vardır. Onun altında guild'teki bir askerî grup gibi rutibe ve görev dağılımına sahiptir. Örneğin bir oyuncunun görevi guild elemanlarına si-

lan yapmak iken bir diğerininki ise yeni gelenleri eğitmektir vs. Kaladük ve iyi organize olmuş bir guild'e beraber savaşa girmek oyunda en çok zevk alacağınız etkinliklerden biri olacaktır. Siz savaşırken başka bir arkadaşınızı sızdırtılabileceğiniz ya da savaşta bir kenara bırakıp kendi aranızda turnuvalar düzenleyebilirsiniz. Hatta daha da ileriye gidip başka guild'lere karşı savaşları edebilirsiniz ve oyuna daha çok heyecan katabilirsiniz.

Ultima toprakları üzerinde bir çok şehir ve yaratıkların kaynağıdır dungeon'lar, kaleler, mezarlıklar vs. bulunuyor. Her şehrin kendine ait özellikleri var. Bir çok şehirde suç işendiğinde eğer şehrin duvarları içindeyseniz ve bir NPC yakınlardaysa muhafızlar otomatik olarak beşiriyor ve suçluyu öldürüyor. Eğer duvarların dışında fakat genelde korunma sınırından değilseniz o zamanda "guards" ya da polisler muhafızlar size bu otomatik hizmetler için sunu veriyorlar. Ayrıca sizi izleyen yaratıklar da ya da PK'lerden kurtulmak için şehir sınırlarına kaçtığınızda tamamen güvenli içerisindedir. Ama bu her şey için geçerli değil. Bunu sadece aktarımdan çıkartmayın.

Diğer oyuncular size dört renkte görünebilir (kayafetinin renginden bahsetmiyorum) mavimsi, yeşilimsi ve kırmızı. Mavi renkteki konum olarak not karakterlerdir yani sradan vatandaş durumundadırlar, yeşil renkteki sizsiniz.

aynı guild'de bulunan arkadaşların da aynıdır. Gri renkteki size sadık karakteri gösterir. Kırmızı renkteki ise suçlu durumundaki karakterlerdir. Bu renktekilerle karşılaşırken herkes sadıktır ama yine de bu renkte olanlar güçlü karakterler olacaktır. Kendi aranızda çok risklidir. Kırmızı renk geçicidir. Yani bu süre içerisinde herkes size sadıktır. Eğer kendinden sakınmazsanız, sizden yararlı olacaktır.

Oyunda yaratıkların bulunduğu bölge ere ise "spawn area" deniyor. Bu bölgelerde doğan yaratıklar da belli bir sınırdan yaratık-

memiş Guildmaster'lar diğer guild'lere savaşan edemezler. Bunun yanında oyunda rastladığınız diğer karakterlerin karma puanı bakarak onların sizin hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz. Karma puanı eğer suç işlemezseniz ya da sık sık ölmezseniz kolay kolay düşmez. Bunun yanında skill'nizin yüksekliğine göre usta olduğunuz alanlarda belli bir unvan kazanırsınız. En yüksek unvan GM yani Grandmaster'dır (büyük usta). Zaten oyun süresince edebileceğiniz en yüksek derece 7 anıdır. Sık sık GM yapmaktır. Bu siz hem men hem de yeni imzalar yapar ama



lar beşiriyor. Örneğin Moonglow şehrinin yakınında bulunan mezarlıkta bir çok undead yaratık (zombiler, skeletler, lich'ler ve ghoul'lar) beşirir ve buradaki belirme sıklığı orta derecededir. Hangi yaratığın nerede ve hangi sıklıkta beşirdiğini bilmemiz oyuna eğer yeni başladıysanız nerelerde dolaşmanız gerektiği hakkında bir fikir sağlayacaktır. Eğer karakterinizi geliştirmiş ve iyi ekipmanlar edinmişseniz bu delada her yerde daha yüksek derece yaratıkları öldürüp ksil zamanda para toplayabileceğiniz hakkında bilginiz olacaktır.

Oyunda yaratıkları öldürdüğünüzde yalnızca skill gelişmiyor, aynı zamanda yaratıkların size karma puanı verir. Bu da NPC karakterlerin size yaklaşımını belirler ve belli bir dereceye gel-

genelde üzerinizdeki ekipmanları da önemlidir. Tabii ki. Hemen ne vesilenmeyin 7 GM olmak için 12 den daha çok ay harcayacaksınız. Tabii içinde 12 saat oyun oynamazsanız.

Karakterinizi biraz geliştirdikten sonra yapabileceğiniz en zevkli şey kendinize bir ev almak olacaktır. Kendinze geçimide alabilirsiniz ama ev çok daha zevkli. Her birde bu evi şöyle ayak altı bir yerde alırsanız içine koyacağınız NPC vendor'larla daha çok kazanabilirsiniz. Bilgisayarın yönetiminde bu satıcılara attığınız ya da topladığınız malları koyup bir fiyat belirliyorsunuz. Daha sonra müşteri enizi gelmesini bekliyorsunuz. Gelen oyuncular beğenilen malları siz yokken bile bu satıcılardan alırlar. Siz bir ara gelip yeni mal-



İyi, Kötü ve Çirkin

Ayın Ürünleri



sf 116
MICROSOFT
IntelliMouse
Game Voice



sf 118
MICROSOFT
IntelliMouse Optical
Game Voice



sf 119
MICROSOFT
IntelliMouse Optical
Game Voice



sf 120



sf 121
ASUS
Strix Theatre
System



sf 122



sf 122
ASUS
Strix GeForce2 MX



sf 123

Ace's Zone

sf 124

Haberler

sf 114

Donanım Pazarı

sf 125

Teknik Servis

sf 126

İnsan duygularıyla vardır. Ve duygular bizi sevmeye veya sevmemeye iter. Bazen mantık dışında bir şeyleri beğenir, sever onlara sempati duyarız. Bazen ise anlamsız yere sırtımızı döneriz aslında güzel olan şeylere. Bu doğanın getirdiği bir şey. Ama doğal olan her şey iyi olmak zorunda değil. Çünkü mantık denen ikinci bir güç yerini gerçeğe duygu ar bastırıp doğru kararları almak zorunda.

Hele konumuz donanım ve ona yön veren sektör olunca durum daha da ciddi. Sevdığımız bir firmanın kötü bir ürününü bile bile almak veya antipatı duyduğumuz bir firmanın yaptığı iyi bir şey göz ardı etmek, karalamaya çalışmak saçmalıklardan başka bir şey değil.

Aylardır sektörün kötü yönlerini ve buna karşı kullanıcıların bir şeyler yapmasının gerektiğini anlatıp duruyorum. Bu sefer de kullanıcıların kötü bir yönünü işleyelim istedim. Bizde ne yazık ki pek çok kullanıcı için geçerli olan bir hastalık var, donanımlar konusunda duygusal davranmak. Bunun en büyük örneği geçtiğimiz iki sene içinde yaşadık. Ekran kartları konusunda getirdikleri devrimci yeniliklerin ardından herkes 3dfx'e hayrandı. Ardından 3dfx'in yıldız sonu NVIDIA'nın grafik teknolojisine yön verdiği bir dönem geldi. Bir kısım insan NVIDIA'ya bağlanırken bir kısım 3dfx'e bağlı kaldı. Sonunda öyle bir döneme geldik ki, sokaklarda, otobüste, okullarda ve en çok da internetteki haber gruplarında 3dfx mi iyi, NVIDIA mı tartışmalar ald başını yürüdü. Aynı tuttuklar takımın savunmasını yapan fanatikler gibi.

Burada acı olan şey, ürünlerin değil firmaların yanlış olmasıydı. Karanlık arıparatorluğu 3dfx'e karşı savaşan beyaz şövalye NVIDIA gibi güçlü benzetmeler pek çok kişi için gerçektir. Ama bu dünyada her şey ekonomi üzerine kurulu ve firmalar sadece para kazanmaya çalışıyorlar. Kimi zaman hırs, haksız rekabete karşıları o uyor e bette, ama sonuçta hiçbir firma da siz sevdiğiniz veya kara kaşın za kara gözünüze tutkun olduğunuz için iş yapmıyor.

Mesela her fırsatta yerin dibine batırılan Microsoft'u ele alalım. Bu ay piyasaya sürdükler ilk yeni ürün açkçası beni hayran bıraktı. Çünkü ikisi de yenilikçi, kaliteli ve kullanıcı memnuniyeti ön planda tutularak hazırlanmış ürünler. Bu ürünleri incelerken Microsoft'a duyduğum saygı daha da arttı. Ama bu, yeni kurduğum Windows Me her çok tuğünde onları hoş karşılayacağım anlamına gelmiyor.

Diğer bir güzel örnek de Intel. Her konuda tek isim haline gelebilmek için her şeyi goze alabilen ve rekabet adına adidış kararlarla pek çok insanı mağdur eden bir firma Intel. Bu yüzden sık sık onlara kızıyorum. Ama yıllar önce adidış BX çipsetine sahip anakartım hala taş gibi çalışıyor ve beni uzun süre daha yanıyo da bırakmayacağını biliyorum. Ayrıca web siteleri içinde hazırladıkları basın odası benim için en hayati bilgi kaynaklarından biridir. Ve Intel, PC'lerin bugüne gelmesinin arkasında en büyük paya sahip olan isim.

Kısacası her firma iyi ya da kötü yönleri sahip olabilir. Her firmanın yükselme veya düşme dönemleri olabilir. Ama biz objektif ve mantıklı olmak zorundayız. Bizim için iyi ya da kötü firmalar yoktur. Sadece iyi ürün ve teknolojilerle, bu klasmaya giremeyenler vardır. Her firmaya yaptıkları işler üzerinden bakın ve her daldaki onu ayrı ayrı yargıyın. Unutmayın ki bütün firmalar sadece sizin mallarınızı satın almanızı ve böylece para kazanmayı hedefliyor. Onları sevmeyin veya nefret etmeyin. Siz sadece sizin için yararlı o anı düşünün.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojiler geliştirilirken yararlılıkların ön planda tutulacaktır.



Her ay önce editörümüz ürünleri içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler buldular. Almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllendirilecek.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla fiyatla karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretimi kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.



Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Creative Aureal'ı Satın Aldı

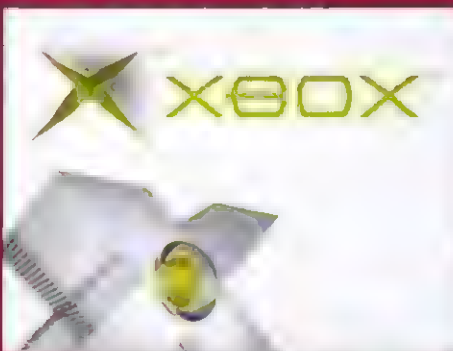
Mayıs ayında Aureal'in en büyük tüm üst düzey ses kartı üreticisi olduğunu duyurmuştu.



İndianapolis'te Creative'in bu noktada ne amaçla Aureal ile arasındaki davaları bitirmek istediğini açıklamıştı. Çünkü mevcut davaların Creative'in ismini alması için yeterli değildi. Creative'in bu noktada ne amaçla Aureal ile arasındaki davaları bitirmek istediğini açıklamıştı. Çünkü mevcut davaların Creative'in ismini alması için yeterli değildi.

NVIDIA'dan İkinci Xbox Anlaşması.

Microsoft ile Xbox'da kullanılacak olan NVIDIA'nın GeForce 256 simidi ile kullandığı NVIDIA Media Communications processor cipi üreteceğini açıkladı. MCPX adı verilen bu cip Xbox'ta ses çıkışı ve sürücüler, dijital ses kartı ve diğer donanımları kontrol edecek. NVIDIA'nın bu cipin Xbox'ta kullanılmasını istediğini belirtmişti. NVIDIA'nın bu cipin Xbox'ta kullanılmasını istediğini belirtmişti.



XBOX'ın resmi logosu nihayet belli oldu.

Bilgişim Fuarı 5 Gün Sürdü

Sonuna Ertesi Hafta!

Sadece Türkiye'nin değil tüm Orta Doğu'nun, Orta Asya'nın, Doğu Avrupa'nın, Akdeniz Bölgesi'nin ve hatta Karapenin en büyük bilgisayar Bilişim 2000 A Cebit Event (E-Select) event olarak geçen ay içinde gerçekleşti. Yeni bir şeyler öğrenmek ve özellikle de doğrudan üreticilerle sağlıklı kurulum için dünyanın dört bir yanındaki fuarları kosturup dururken, ayakta kadar geçen bu büyük organizasyonu kaçıramazdık.

Trafik

Değerli bir trafik ve bitmek bilmeyen bir yolculuğun sonunda fuar alanına vardığımızda açıkcası oldukça neyecanıldık. Her duzen olmayan ve çamur içindeki otoparkta, arabaların arasında Resident Evil çerçiminde kısa bir yurduşun ardından fuarın kapısından girebildik. Hemen basın kartımı alıp basın odasında verilen hizmetlere bir göz atayım dedim. 4 koltuk, 3 bilgisayar ve 4 printerden oluşan basın odasında ilginç bir şey vardı. Her şey senpai. Üzerinde 3-4 kuru pasta vardı. Benim aradımdan gelenler ne yazık ki onları da bulamadı. Zira yol uzundu ve akşamıştı.

Daha sonra neyecanla bizim derginin stantini aramaya basadım. 2-3 saatlik arayışın sonunda en içte cadının içinde Türk Bilişim Basınına reva görülen alana geçince açıkcası hayal kırıklığına uğradım.

Kalabalık

Ama bunlar morali bozamazdı. Burada görev için bulunuyordum ve bu her şeyden önce geldi. İlk önce yeni teknoloji ve ürünleri tarayışına geçtim hemen. Ama daha önceki salon öteye geçemedim ki yol kıtlıdı. Büyük bir çareyle çevremi sardı ve hiçbir yere kırılamadım. Daha ne oldu d yemedim çuruk! A. Haq, B. Haq, C. Haq, D. Haq diye bağırma çagıra bir bir o yana bir bu yana savarmaya başladı. Birbirine zorla kaabağı yatarak nefes alabileceğimi o alana çıkınca kendimi Doom'da bir boğum daha bitirmişcesine rahatlatmıştım. Aslında önemli donanım ürünlerinin bulunduğu 5 salona doğru yürüme devam ettim.

Ama o da ne? Gülen Ergen'den imza almaya çalışan çuruk yolumu kesmez mi? Hemen 180 derece dönüş yapıp tam gaz geredim ve kışa saptım. Ama saptamaz oldum. Az kasiin Teoman sezerler beni ezip geçecek. Kıvrak bir

manevrayla ilk boş uçağı daldım ve orada bulduğum bir aradan, hayran kalabalıklar içinde zorlukla geçerek 2. salona kadar geçebildim. Ama en korkuncu beni burada bekliyordu. Bir internet portalının jungle formundaki stantinin sarmasık kapı kalasları arasında saatlerce yol bulmaya çalışırken bir yandan da bu işin içinde sen erinde veya Tomb Raider'da ne kadar da kolay olduğunu düşünüyordum.

Gürültü

Günün sonuna doğru 5. salona ulaşabildim. Diğerlerine göre hem daha doyurucu, hem daha ağırbaşlı olan bu salonda Pentium 4, Creative, LukeBox, Pioneer



DVD yazıcı gibi oldukça çarpıcı ürünler vardı. Üzerinde bu ürünler 3-4 aydır dünyanın dört bir

yanındaki fuarlarda boy gösteriyordu ve hiç de yeni değillerdi ama en azından kullanıcıların bu ürünleri yakından inceleme olanakları bulması hoştu. Zaten bu salondaki hemen her stantta küçük tanıtım ve ürün sunumları yapıyorlardı. Ve en hoşu, Microsoft stantinde Microsoft'un yeni oyunları ve oyun kontrol cihazlarının dev ekranları aygılları mal olarak anlatılmıyordu.

Ama fuarın en adli basında salonu olmasına rağmen anlaşılması zor görüntü yüzünden bu salonda yaptığım görüşmeler seismik kışılması ve ses tellerinin hasar görmesine yol açtı. Fuar çıkış ezanıya göre "Pehirdochun booz başlı vahşim" dediğim de ezacı bir şey anlamamıştı soyedklerimizden. Ama neyin tiyacı olduğunu açıkça görülebiliyordu.



Microsoft'dan uygulamalı oyun dersleri

Intel Pentium III 1.13GHz'ı Geri Çekiyor

Çevresel Sorunlar İçin Yeniden Düşünüldü

Geçen ay bilgisayar dünyasında dönen son dedikodulara ilgili yazımızda Intel'in 1.13GHz'lık işlemcisi ile AMD'den daha hızlı davranacağını ve üstelik 1.1GHz'lık Athlon'a göre daha yüksek saat hızında çalıştığı için Intel'e önemli bir avantaj sağladığını söylemiştik.

Ama Intel için oldukça hoş giden bu gelişme, işlemci de sorun olduğunun ortaya çıkması üzere hayal kırıklığı yarattı. Piyasaya sürülmüş olan işlemciler geri toplanmaya başlandı. Ama işin en ilginç yanı bu sorunun donanım web sitelerinden üçünün iş birliği ile ortaya çıkması.

Her şey Tom Pabst'ın Toms Hardware Guide sitesinde test için gelen işlemcide sorun bulduklarını ve bunun piyasadaki tüm işlemcilerde olabileceğini ifade eden bir yazı



nın yayınlanmasıyla başladı. Bu yazının hemen ardından Tom Pabst ile araları çok kötü olmasına rağmen HardOCP sitesinin kurucusu Kyle Bennett kendisinde bulunan işlemcinin de sorunlu olduğunu açıklayarak Tom Pabst'a destek çıktı. Ve bu kiliye test için gelen işlemcisi de hiç sorun ile karşılaşmayan AnandTech'in meşhur Anand La Shimpisi katıldı. Her üç siteye yollanan işlemciler Kyle'da toplandı ve bir Intel mühendisinin refakatinde test edildi. Daha önce sorunlu olduğu bilinen iki işlemci pek çok denemede sorun çıkarırken AnandTech'e yollanan gayet iyi çalışıyordu. Ancak iş Linux üzerinden çalışan bir stress test programına gelince işler değişti ve her üç işlemci de normal bir CPU'nun kolayca geçtiği bu testi aşılamadı. Elbette tüm işlemciler her üç web sitesinden de yayınlanıyordu.

Bu gelişmeden kısa bir süre sonra Intel, işlemcide bir sorun olduğunu kabul etti ve işlemcileri toplamaya başladı. Sorunun tam olarak ne olduğu açıklanmasa da genellikle Intel'in hız yarışında AMD'yi alt edebilmek için işlemcilerini olmasa gerekenden daha yüksek hızlara ayarladığı veya 1.13GHz PIII'ün henüz hazır değiken piyasaya verildiği yönünde

piyasaya verildiği yönünde

Yeni GLSetup Yayınlandı

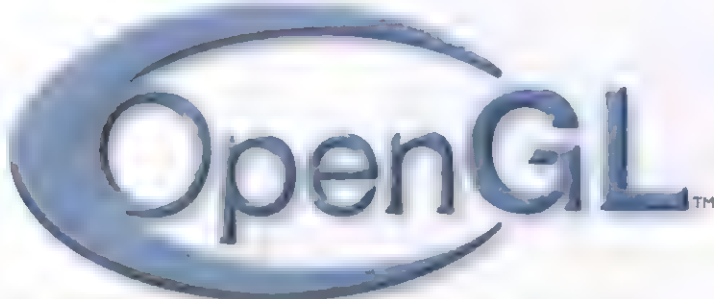
Çevresel Sorunlar İçin Yeniden Düşünüldü

Oyunların en çok kullandığı 3D API'lerinden biri olan OpenGL için yeni sürücüler çıktı. www.glsetup.com/where.htm adresinden çekebileceğiniz yeni sürücüler beta olmasına karşın OpenGL konusunda sorun yaşayanlar için faydalı olabilir.

Aslında yeni versiyon 1.0.0.117'den bir hafta kadar önce 1.0.0.116 versiyonu yayınlanmıştı. Ancak daha sonradan bu versiyonun Voodoo 3 kartı ile sorun çıkardığı anlaşıldı ve düzeltim olan 1.0.0.117 versiyonu yayınlandı.

Ancak sürücüyü çekmek isteyenler için önemli bir uyarım var. Yeni sürücüler tüm ekran kartlarını desteklediği için 77MB gibi çok büyük bir ebatla sahip. Bu yüzden benim tavsiyem aynı sayfadaki Web GLSetup'i çekmeniz. Bu küçük program ekran kartınızın modelini belirleyip sizin için sadece ekran kartınızı destekleyen çok daha küçük bir dosyayı download ediyor. Çok daha pratik ve kolay bir çözüm.

Bu arada şu anki sürücülerle problemler olmayanların acele etmesine gerek yok. Çünkü bir süre sonra bu yeni sürücü Beta aşamasını geçince ekran kartı sürücülerine eklenecek. Bu yüzden düzenli olarak ekran kartınızın sürücüsünü güncellemek pek çok kişi için yeterli olacaktır.



Matrox'dan All-In-One

Çevresel Sorunlar İçin Yeniden Düşünüldü

Matrox'un All-In-One video kartı, bir video kartı, bir ses kartı, bir modem ve bir LAN kartı olarak kullanılabilir. Bu kart, bir video kartı, bir ses kartı, bir modem ve bir LAN kartı olarak kullanılabilir. Bu kart, bir video kartı, bir ses kartı, bir modem ve bir LAN kartı olarak kullanılabilir.



LEVEL Test Merkezi Yenilendi

Çevresel Sorunlar İçin Yeniden Düşünüldü

LEVEL Test Merkezi, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır.



LEVEL Test Merkezi, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır. Bu merkez, bilgisayar donanım testleri için kullanılır.

Microsoft Game Voice

LEVEL
Teknoloji

Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 48\$

Multiplayer oyunlarda birbirinizle konuşmak, tek bir ses komutuyla bir sürü emir vermek ve (maalesef) hep kazanmak artık mümkün!!!

İşte Nihayet Game Voice piyasaya çıktı. Burada fazlaca vurgulanmış olan "Nihayet!" aslında kıranlama bir den geliyor. Birincisi E3'te görüp denediğim ve açıkçası etkilediğim Game Voice'un nihayet piyasaya çıkması olması. İkincisi ise nihayet birilerinin multiplayer oyunlarda konuşabilmemizi sağlayan sağlam bir sistem üretmiş olması.

Aslında daha önceden piyasaya çıkan Roger Wilco gibi yazılımlar bu işi yapmayı denemiş ve pek çok kişi tarafından oldukça kullanışlı bulunmuşlardı. Ama şimdi Microsoft donanım ile desteklenmiş kullanım ve kurulumu çok kolay bir sistemle geliyor. Üstelik Game Voice, ses komutları gibi pek çok ekstra özelliğe de sahip.

Oyun Sesi?

Game Voice bir kulaklık, küçük bir kumanda modülü ve bir yazılımı içeriyor. Ancak bu üç parça içinde en önemli yazılım. Çünkü sizin büyük kısmını yazılım tarafı oluşturuyor. Bu yüzden bu incelemeye bir yandan da bir yazılım incelemesi gibi bakmalıyız. Yazılımların donanımlardan önemli bir farkı yamaları düzeltilebilir. Ayrıca yazılımlar çok daha hızlı yeni versiyon çıkarabilirler. Bu yüzden Game Voice'un mevcut dezantajları giderilebilir, yeni özellikler eklenebilir. Bu tip gelişmelerden siz haberdar etmeye çalışacağım.

Şimdi Game Voice'un nasıl çalıştığına bir bakalım. Öncelikle kısaca ve kolay bir kurulum.

İnşaatı geçme sizin Microsoft'un yeni Donanım Kurulum Sihirbazı, olabilecek en kolay kurulumu sağlıyor ve bundan sonra tüm Microsoft Donanım arında kullanılması kurulum işlemlerini oldukça kolaylaştırarak. Daha sonra kulaklık ve kumanda birimini kurmalısınız. Bu da oldukça dertsiz. Önce kulağı, daha sonra da hoparlörlerinizi kumanda modülüne takıyorsunuz. Daha sonra da kumanda modülünü ses kartınızdaki mikrofon girişi ve hoparlör çıkışına takarken USB yoluyla bilgisayarınıza bağlıyorsunuz.

Kurulum

Game Voice yazılımı kurulurken Microsoft'un MSN Messenger'ını da kuruyor. Bundaki amaç oyuna başlamadan önce oyuncuları birbirlerini bulabilmeleri. Başta buna tepki göstermiştim açıkçası. Çünkü internete habersiz için kullandığım ICQ'dan fazlasıyla mutuyum ve MSN Messenger'a hiç ihtiyacım yok. Gerçi kurulum sırasında isterseniz MSN Messenger kurmayı seçebiliyorsunuz ama sonuçta MSN Messenger'ız da tek başınıza oynamak veya telefonla sağa sola IP adresi geçmek dışında bir yolunuz kalmıyor. Bunun yerine ICQ üzerinden habereşebilme yeteneğinin eklenmemiş olmamasına kızmıştım. Ama c hâzı ku andıkça bunun daha iyi olduğunu gördüm. Birincisi Game Voice, MSN Messenger listenizi olduğu gibi kendi kontak listesine alıyor. Eğer aynı şeyi ICQ'ya yaparsanız bir Game Voice'a sahip olmayan yüzlerce insan Game Voice listesini de d u racaktır anlamsızca ve ICQ açık kaldığından ara sıra gelen mesajlar oyunun kilitlenmesi gibi tehlikeler doğurabilecektir. Ama MSN Messenger'ı Game Voice'ta kullanmadığınız için sadece ofiste Game Voice'u olan diğer üç kişi Burak, Ecevit ve Şah'n'den oluş-

şan bir liste yaptım. Bu oldukça kullanışlı oldu. Ne zaman oyun oynamak istesem Game Voice'u açıp diğerlerinin Game Voice'unun açık olup olmadığını, o an biryle konuşup konuşmadıklarını görebiliyorum. Bu arada benim MSN hesabı bir diet to@notmail.com. Game Voice alanlarınız ben de eklesin, belki bir ara buluşup topu bir Counter atabiliriz.

Aslına bakarsanız Game Voice sadece oyunlar için yapılmış bir cihaz değil. Daha çok bir internet telefonu gibi çalışıyor. Yani oyundan bağımsız olarak IP üzerinden ses iletişimi sağlıyor. Onu oyunlar için özel yaparsa aynı anda pek çok kişinin ortak konuşması ve elbette oyun hızını aksatmamak için ayarlanmış mümkün olan en düşük veri aktarım hızı ile en kaliteli ses yakalamayı hedeflemesi. Ayrıca kumanda modülü sayesinde, aynı chat odasındaki insanlar grup ve takımlara ayrılabilir, böylece oyun içinde sadece istediğiniz kişilerle konuşabilirsiniz.

Sesli Komutlar

Game Voice'un diğer yönü ise sesli komutları tanıma. Gelelim en öze yeteneği sayesinde Game Voice önceden belirlenmiş sesli komutları kayıtlarına çevirebiliyor. Mesela önceden ayarladıktan sonra CounterStrike oynarken "AVP" dediğinizde Game Voice sisteme B+4+6+B+7+B+8+2 tuşlarının bir kombinasyonunu yolluyor. Böylece siz tek bir ses komutuyla hem güzel bir sniper'a kavuşmuş oluyorsunuz hem de ekstra zaman harcamadan silahınızı doldurup zırınızı kuşaniyorsunuz. Buradaki tek sorun Game Voice'un henüz Türkçe desteği olmaması. Yani komut olarak "AVP"yi, geldiğinizde bunu "Evyi

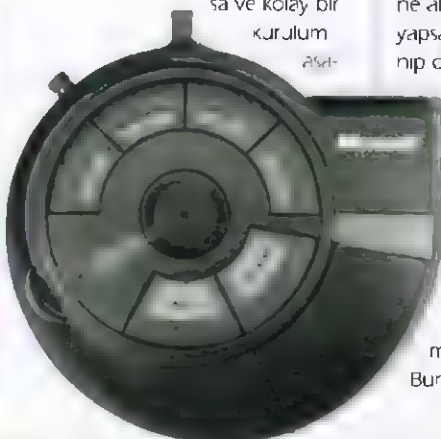


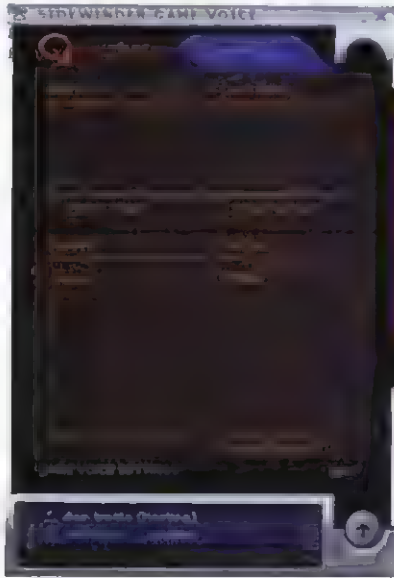
"pi" olarak okunabilirsiniz. İngilizce yazılış

Türkçe komutlar girmek de pek yararlı değil. Bu yüzden Türkçe desteği çıkana kadar (Bilişimde yapılan tanıtımda çıkacağı belirtilmiş) cihazla İngilizce konuşmakta fayda var. Ama sakın karıştırmayın, bu sadece komut desteği için. Oyun içindeki diğer insanlarla istediğiniz dilde konuşabilirsiniz.

Mertlik Bozulacak mı?

Şimdi gelelim işin en önemli kısmına. Yani "İşe yarıyor mu cidden?" "Ses kalitesi nasıl?", "Oyunu yavaşlatır mı?" gibi merakınızı çeken performans sorunlarına. Evet işe yarıyor. Oyun sırasında konuşuyorsunuz. Mesele Unreal Tournament'da Burak'ı Redemeyin'ün ucuna alıp "Burak arkana baksana" diyorsunuz. O arkasına döndüğünde üzerine gelen koca fuzey görüyor ve sonra kamera delicesine dönmeye başlıyor. Burak parçaları uzay boşluğuna dağırken "Hayyaaannnn!! Intikamım olacak!" diye bağırıyor. Burada önemli olan nokta, fark etmiş olabileceğiniz üzere Burak'ın ölmesine rağmen konuşabilmesi. Bu doğa üstü olayın sebebi Game Voice'un oyundan tamamen bağımsız çalışıyor olması. Elbette bu aynı zamanda Counter'da öldükten sonra takım arkadaşlarınızı za düşmanın yerini söyleyebileceğiniz an amina geliyor ki hiç hoş değildi. Bence Microsoft buna bir çözüm bulmalı. En azından po-

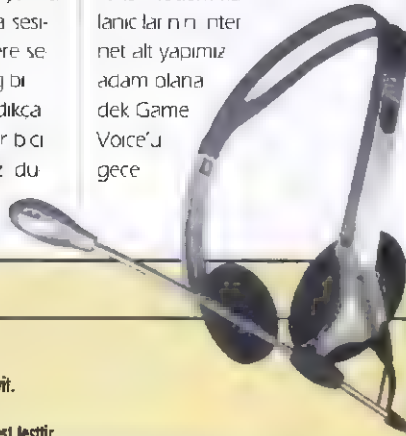




Game Voice'un yazılımı sayesinde oyun partnerlerinizi kolayca bulmak ve oyun öncesi görüşebilmek mümkün.

Hıza ge'ince; öncelikle eğer bağlantı hızınız zaten oyunları oynamaya bile yetmiyorsa Game Voice'un gelip de hızlandırmasını beklemeyin, tam tersine yavaşlatacaktır. Ben m deneme erime göre h z kaybı %10 ila %30 arasında oluyor. Network üzerinden oynarken tamamen sorunsuz ISDN veya

KabloNET kulanıcılarının da pek endişelenmesine gerek yok. Özel İske s'in bağlantı hızınız server'in hizmet hızından yuksekse arada hiçbir fark hissetmeyeceksiniz. Mesela 128K ISDN'ı tek basınıza kulanırken Sanane nc serverlarına girdiği nizde. Çünkü server yavaş olduğu için har hazırdaki kulanımayan bir bant genişliği o acak. Ama modem kulanıcıların n'inter net alt yapımız adam olana dek Game Voice'u gece



geç saatlerde kullanmaları sağlıklı olacaktır

Donanım

Game Voice'un donanımsal kısmı yazılım kısmından çok daha iyi. Mikrofon ve kulaklık seti hem rahat hem de çok iyi performans veriyor. Mikrofonun kaliteli olması Game Voice'un sesli komutları nızı daha iyi yaka amasını sağlıyor. Kumanda modulu ise ihtiyacınız o an tüm özellikler sunuyor. Oyundaki kış eri 4 ayrı gruba bölebiliyorsunuz. Ayrıca konuşurken sizi sadece kend ta kminiz n veya tüm oyuncuların duymas nı seçebiliyorsunuz. Yine kontrol pedinden ses seviyes ni ayarlamak veya sesi kapatmak mümkün. En hoşuma giden şey ise kontrol pedi üzerindeki küçük bir switch ile hoparlör ve kulaklık arasında geçiş yapabilmemiz. Buradaki tek handikap Game Voice'a hoparlörünüzün sadece front girişini bağlayabilmemiz. Eğer çift stereo giriş i bir hoparlörünüz varsa onu direkt ses kartına gıyoryorsunuz ve siz kulaklık kullanırken dah i arka hoparlör er çalışıyor.

puler olan oyunlar için yap labilecek bir patch sayesinde oyun Game Voice'a mute komutu verebilmel. Yoksa mertlik çok ciddi bir tehlike altında

Ses kalitesi konusunda pek bir beklentiniz olmasın. Daha önce dediğim gibi oyunu yavaşlatmaması için ses kalites i sınır andırılmış. Eğer bağlantı da bir sorun yoksa ve herkes aynı anda konuşmazsa konuşulanlar çok ra-

hat anlaşıyor. Ama sesler daha çok kötü bir telsiz gibi. Sakın bunun oyunun karışmasına faydalı olabileceğini düşünmeyin, çünkü Game Voice aynı zamanda sesinizi inceliyor ve karşı dakilere sesinizi 7/8 yasındaymış nız gibi geliyor. Oyun heyecanlandıkça birbirine bağ lıp çağır an bir b cı rıkar korosunu dinlediğin z duşunuyorsunuz

Peki Ya Hız?

Benchmark Sonuçları

Mekan: cs_assult

Karakterler: Donanım testini fırsat bilip aylardır ilk kez counter oynayan Tuğbek, zaten işi on-line oyun oynamak olan Burak, beş düşmanları ve geç kalan Şahin ile Ecevit. Not: Bu konuşmalar Game Voice üzerinden yapılmıştır. Hmm... en azından bir kısmı. Yani sonunda bıçak ve el bombası yeteneğim bir parça abartılmış olabilir ama olsun. Test testtir.

Oyun hazır mı başlatmışır.

B: Tamam bu sefer canlarına okuyacağız anırm.

T: Tamam dikkatli ol adamlar 5 kişiler.

B: Tamam iki el dayanam bu arada Şahin ile Ecevit aletli kursunlar. Zaten o zaman görüşeceğeyi.

T: Tamam ben rampadayım, ön kapıya o çatıyı tutuyorum sende arka kapıya bak.

B: Arka kapı sessiz buradan ön kapıya da görüyorum. Biri gelirse haberin olur.

T: Tamam ben de arka kapıya bir parça vakıfım. Sorun olursa kendin. create'lerin önüne at arkandan gelenleri tavuk gibi avlarım buradan.

B: Tamam

T: Roger

B: Affirmative

T: Go go go!

B: Dalga geçme be oğlum adamların sesini duymuyorum

T: Tamam tamam

B: Aha ön kapıda biri var!!

T: Gel bakalım bebiş... he he...

B: Ben kafayı çıkarmıyorum elinde Steyr var galiba.

T: Tamam

Rakip beşlinin ilk üyesi bir AVP mermisiyle yaktır.

T: Bu tamam. Arka kapıdan gelen var mı?

B: Hayır çok sessiz.

T: Çatı da öyle. Bu kekler hep birden ön kapıdan girecek herhalde.

B: Biz de hep birden öldürürüz he he... İki dakika kadar süren bir sessizliğin ardından

T: Pusuya mı yattı bunlar ya?

B: Bi mem ki belki dört k's' kalınca King'e oturmuslardı

T: Ne biçim counter bunlar!

B: Dur bir ses duydum galiba.

T: Ordalar mı?

B: Dur bi dur.

B: Ahhh!!!!

T: Alo! Burak n aldı vuruldu mu?

T: Burak ses versene.

T: Olum nereden geliyorlar burada ortalıkta kaldı!!

T: Burak çatlatma adamı konuşsana!!! Rehine odasına giden havalandırmanın kapağının kırılış sesine arka kapının açılış sesi katılır ve ön kapıdan iki kişi aynı anda dalarlar.

T: Aaaa!!!! Her yandan geliyorlar. Ah Burak ulu!!!

Tuğbek süratle havalandırmaya dalıp yağun ateşe rağmen çatıya çıkmayı başardı.

B: Ne oldu be oğlum ben ölümüşüm.

T: Ölürsün tabii. Merciesin sen?

B: Ya o ses annemmiş. Çay getirmiş. Ben birden yerimece fırlayınca tepsiyle birlikte devrildik biraz. Üstümü falan değiştirdim.

T: Aferin valla biz burada can derlindeyiz sen çay banyosu keyfi yap.

B: Dalga geçme be o... Arkanda! Delikten geliyor!!

Tuğbek süratle dönüp delikten çıkmaya çalışan counter'a 30 santim mesafeden AVP'nın neler yapabileceğini gösterir.

T: Diğer eri nerde? Üç tane kaldı.

B: Dur bakayım.

B: İki kişi ön kapının yanındaki kırmızı konteynırlara tırmanıyorlar... biri arkadaş çatıya çıkıyor.

T: OK!

Bir el bombası kırmızı konteynırlara doğru uçarken arka merdivenden çıkan şahıs yukarıda sadece bir bıçağın derin izlerini bulabilecektir. Daha sonra "Terrorists Win" sesi duyulur.

B: Ha ha!!! Süper be. Combo'ya bak!

T: Eee... hocam olacak o kadar

B: Tamam simartma hemen

Şahin: Haber millet olay ne? Ne yapıyorsunuz?

T: Beş arkadaş var burda bi elliler koro ölmek istiyorlarmış

Ecevit: Tamam siz gidin ben onları potaktırm.

Test Sonucu:

Konuşmaksızın 5 kişinin organize bir atak hazırlaması dakikalar alır ve bu içeridekilerin canını fazlasıyla sıkır.

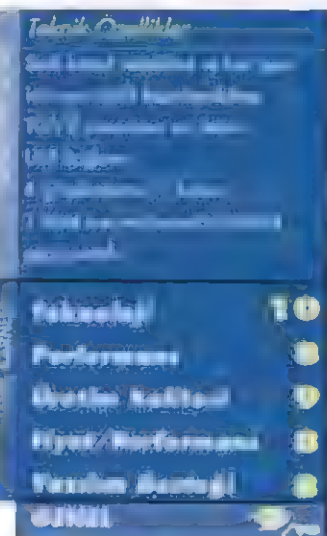
Konuşmak hayat kurtarır

Counter'da önce konuşulmasını engellemenin bir yolu mutlaka bulunmalı.

Annenize oyun oynarken şey söyleyeceğinizi baştan söylemelisiniz

Ecevit'ten korkmak lazım

Not: Testime katkılarından dolayı Burak ve Chip'ten Ecevit ile Şahin'e teşekkürler



Microsoft Optical Mouse

Bilgi İçin İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyat: 42\$ (Intelli Mouse Optical), 25\$ (WheelMouse)

Microsoft'un parlak fareleri yenilendi

Bu ay Microsoft bizi fazlasıyla mutlu etti. Game Voice ve Strategic Commander gibi bugüne dek benzerini görmemiş kışkırtıcı ürünleri piyasaya sürmeleri bizim için yeterliydi. Ama bununla yetinmeyip optik mouse'larına kıyılarını daha eklediler.

İlk olarak bu senenin başlarında tanıştığımız optik mouse'lar hareket algılamak için klasik mouse topu yerine özel olarak geliştirilen IntelliEye teknolojisini kullanıyorlar. Bu sistemde mouse'un altına yerleştirilen bir kamera sürekli olarak yüzeyi tarayarak mouse'un hareketini takip ediyor. Bu kamera'nın yüzeyi tarama frekansı saniyede 1500 kez olduğu için çok net bir sonuç alınıyor. Kameranın yüzeyi görebilmesi için altına yerleştirilen kırmızı LED yüzünden bu mouse'lar halk arasında ışıklı mouse veya lazerli mouse olarak da anılıyor.

IntelliEye'in Faydaları

Birincisi optik bir mouse'la her zaman her yüzeyde çalışır. Düzgün çalışması için mouse pad'e ihtiyaçınız yoktur. Bu oyuncular için büyük bir kazanım çünkü oyunlarda doğal olarak mouse sürekli ve hızlı hareket eder. Elbette böyle yüksek bir performansa 3M'nin özel mouse pad'leri bile dayanamaz ve elimizin altına tıkanıp durur. Ve oyunun ortasında sürekli olarak onu düzeltmek dik kafamızı dağıtır. Bence bu arabasürerken ayakta bağlamak kadar tehlikeli bir durum. Bir anlık dalgınlık size RAID lenin arasında kalmış Observer'sız bir Battle Cruiser filosu veya karşı çatıdan gelen bir sniper mermisi olarak dönebilir.

Diğer önemli bir sebep elbette optik mouse'ların daha hassas olması. Ama piyasada bu konuda çok iyi ürünler bulunuyor zaten.

Eğer kullandığınız mouse pazarda sıkça bulunan 2\$'lık adız sansız mouse'lardan biriyse elbette oyun performansınızda çok ciddi bir artış olacaktır. Ama zaten çok kaliteli bir mouse'u olanlar ikinci kat performans artışı beklemezler. Optik mouse'ların en hoş özelliklerinden biri de kirlenmemesi. Klasik mouse'lar Hoover'in o ilk elektrikli süpürge'lerini hatırlatırca sına ortağı süpürür ve bütün toz mouse topunun hareketini algılayan millere dolar. Optik mouse'larda sadece masa yüzeyi temizlediği mouse'un altı kirlenmiyor.

Sizin en seveceğiniz optik mouse özelliklerinden bir de uzun ömrü olmaları. IntelliMouse with IntelliEye modeli ni tam 8 aydır kullanıyorum ve henüz hiçbir sorun yaşamadım. Zaten Microsoft IntelliEye mouse'lara 3 yıl garanti veriyor.

Kısacası optik mouse'arı sıradan bir mouse'da bulamayacağınız çok önemli avantajlara sahip ve bence şu sıralar başka bir mouse almanın pek bir mazereti olmaz.

Yeni IntelliEye'lar

Yeni modellerin ismi IntelliMouse Optical ve WheelMouse Optical. Optical ilk çıkan ilk model Explorer ve IntelliMouse'un ortasında bir model. Explorer'in en büyük had kapı olan çok büyük olması ve ergonomisinin iyi olması Optical ile düzeltilmiş. Optical da Explorer gibi fazladan iki tuşa sahip. Bu tuşlara istediğiniz herhangi bir özelliği atayabiliyorsunuz.

IntelliMouse ele çok iyi oturuyor ve sorunsuz bir kullanım sağlıyor. Ek tuşlar oldukça geniş bir alanı kapladığından rahat ve hızlı kullanılabilir. Ayrıca bu tuşları kullanarak baş ve küçük parmağınız için ek tuşların hemen altında konforlu iki mekan düşünüldüğü.

çin ek tuşlara yanlışlıkla basma tehlikesi pek yok.

Optical'da önemli bir kısmı ilgilendiren bir güzellik de geometrik olarak simetrik olması. Yani sağ ve sol elle kullanımı fark etmiyor. Böylece solak arkadaşlar da Microsoft'a sitem edip optik mouse kullanamamanın acısıyla bir kenara itilmeyecekler.

Bu ay çıkan ikinci mouse'umuz WheelMouse Optical. Yine simetrik olan WheelMouse tam anlamıyla Optical'ın sadeleştirilmiş bir versiyonu. Geometrik olarak Optical'dan çok az daha alçak. Belki bu yüzden bir parça daha küçük elilere ve bayanlara daha ergonomik gelebilir ama bence Optical kadar rahat değil. Ama aradaki fark gerçekten çok küçük.

WheelMouse'un Optical'dan eksik yönleri fazladan iki tuşa sahip olmaması, ve alt yüzeyinin Optical gibi kırmızı şeffaf cyber bir görüntü sergilememesi. Her iki mouse da elbette hem PS/2 hem USB arabalarına sahiptir ve IntelliPoint 3.2 yazılımı ile birlikte geliyorlar. IntelliPoint, mouse'unuzun ayarlarını geliştiriyor.

Daha Hızlı?

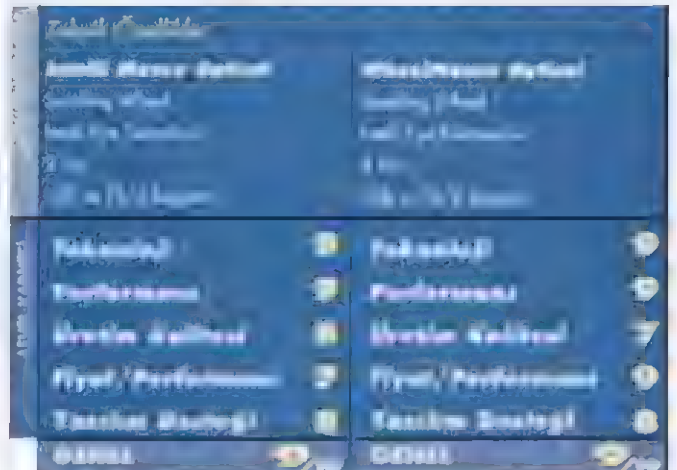
Son olarak değinmek istediğim nokta WheelMouse Optical'ın üzerine yapıştırılmış olan küçük bir etiket. Her haliyle kutuya sonradan yapıştırılmış olduğu belli olan etikette "şimdi %33 daha hızlı optik teknoloji" yazıyor. Bu



konuda ne Intel IntelliMouse web sitesinde herhangi bir bilgi var ne de Microsoft bir açıklama yapmış ve değ. Ancak bana öyle geliyor ki burada bahsedilen gelişme hareketi algılayan kameranın yüzeyi tarama hızının saniyede 2000 kereye çıkmış olması. Ama bu gelişme her ne ise tüm optik mouse'lar için geçerli olduğu açık.

LEVEL'in Yorumu

Bence her iki yeni model de IntelliEye ailesi için hoş gelişmelere sahip ve önceki iki modelden daha iyi. Özellikle IntelliMouse Optical'ın varlığı bence Explorer'in sonuna anlamına gelmeli. Ancak IntelliMouse with IntelliEye'in kask IntelliMouse ergonomisi ve parlak ve pürüzsüz yüzeyi onun bir alternatif olarak kalması yeterli. Her durumda benim favorim Intel Mouse Optical. Bence yeni bir mouse almayı düşünüyorsanız ilk tercih. Ama 42\$ çok yüksek diyorsanız WheelMouse Optical sadece 25\$'lık fiyatı ile çok iyi bir fırsat ve sonuçta Optical'dan temel farkı daha sade olması. Ama aynı performans ve oldukça yakın bir ergonomiye sahip.



Microsoft Strategic Commander

Bilgi İçin İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 56\$

Masaüstü Generalleri için yeni, son teknoloji bir kumanda odası.

Microsoft'un son incelediğimiz ürününe geldik nihayet. Her neyse bu ayın Donanım'ı Microsoft özel sayısına dönecektir. Her neyse şikayetçi değiliz. Sonuçta oyun oynamayı keyifli hale getirecek her yeniliğe açığız.

Strategic Commander isminin den de anlaşılacağı üzere strateji oyunları için düşünülmüş bir cihaz. Ama onu sadece strateji oyunlarına sınırlamanın anlamı yok. Pek çok FRP ve Adventure oyununda da işe yarayabilir. İlk bakışta on iki tuşa sahip bir mouse gibi görüne de Strategic Commander aslen klavyeye atlatılabilir bir cihaz.

Strategic Commander'ın aynı bir mouse gibi kavırabilirsiniz. Üst kısmı alt eksen üzerinde ilerler ve sağa sola hareket edebilir. Bu hareket oyunlarda harita üzerinde hareket etmeye yarar. Aynı şekle üst parçayı alt parça ekseninde kıvrarak da 3D oyunlarda kameranın bakış açısını değiştirebilirsiniz. Eğer oyun bu özelliğe sahip değilse konumunuzun istediği herhangi bir baskı özelliği atayabilirsiniz.

Tuş Bolluğu

Strategic Commander'ın ön kısmındaki 6 tuşa istediğiniz fonksiyonları atıyorsunuz. Sadece altı tuş yetmeyeceğini, bir diğinden Microsoft yan tarafına üç de shift tuşu koymuş. Bu altı tuşu üç shift tuşuyla kombine ederek 24 ayrı tuşa sahip oluyorsunuz. Strategic Commander aynı Ga-

me Voice gibi farklı oyunlar için farklı profiller hazırlamanıza izin veriyor. Ancak ondan farklı olarak aynı anda üç profili birden kullanabiliyorsunuz. En alt tarafında bulunan uçlu bir switch sayesinde mevcut üç profil arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Elbette bunun diğer bir kullanımı da bir oyun için farklı üç profil hazırlamak. Mesela bir profil oyunun başındaki gelişme evresi için, bir profil oyunun normal seyrini için ve bir profil de savaş ve çarpışma için. Böylece 3 profilin her birini için 18 tuşa sahip olduğumuzdan toplam tuş sayımız 72 oluyor. Bunun yanı sıra 6 ana tuşun yanında zoom yapabilme için sağlayan iki ekstra tuş var. Ancak bunlara shift kombinasyonu ile farklı bir fonksiyon atayabilirsiniz. Sonuçta Strategic Commander 74 tuşa sahip bir cihazdır.

Elbette bu tuşların akılda tutulması ve ezberlenmesi kolay değildir. Aslında bakarsanız Strategic Commander'ın genelinde aışmak oldukça zor. Çünkü mouse'a benzer yapısına karşı diğer elinizde de bir mouse bulunduruyorsunuz. Aynı anda iki mouse kullanmak gibi garip bir duygu veriyor. Başta klavyeye oranla çok daha yavaş veriyorsunuz komutları. Ama zamanla alıştıyorsunuz. En önemlisi hangi tuşa hangi fonksiyonu atayacağınızı iyi bilmeniz.

Profiller

Elbette oyunla birlikte bazı profiller geliyor. Ama benim



tevisi

yeri oturup tek tek bütün profilleri kendiniz hazırlamanız. Birincisi kendi hazırladığınız profil akılda tutmanız çok daha kolay. İkincisi Microsoft profili hazırlama konusunda diğer mühendislik alanlarında olduğu kadar başarılı değil.

Strategic Commander'ın hoş bir özelliği oyunun ortasında bir tuşa fonksiyon atayabilmemiz ve ya mevcut olanı değiştirebilmemiz. Bunun için bir record tuşu eklenmiş. Önce bu tuşa ve daha sonra fonksiyonu kaydetmek istediğiniz tuşa basıyorsunuz. Kaydın yapılacağı tuş yanıp sonmeye başlayınca o hareketi bir defa yapıyorsunuz. (Elbette klavye komutlarıyla). Daha sonra tekrar Record'a basıp kaydı bitiriyorsunuz. Son an değişiklik için çok iyi bir yöntem. Bu arada Strategic Commander'ın hoş bir detayı bir fonksiyon atanmış her tuşun turuncu tatlı bir ışık yanması. Fonksiyon atanmayan tuşlar ışiksiz olduğu için hangisine fonksiyon atanmış hangisine atanmamış görebiliyorsunuz.

Basit Kurulum

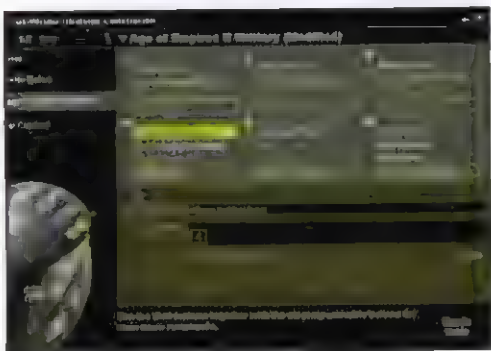
Strategic Commander'ın kurulumu aynı Game Voice'dakı gibi basit. Programı yükledikten sonra USB bağlantısını yapıp, hepsi bu. Profilleri yöneten program oldukça iyi yapılmış. Tuşları kolayca atayabilmeyi sağlıyor. Programla birlikte pek çok profil geliyor ama söylediğim gibi bunları pek başarılı bulmadım. Ayrıca eklenen hoş bir özellik her profil için tuş kombinasyonlarını gösteren sematik bir yazıcı çıktı. Atayabilmeyi. Böylece oyun sırasında bir fonksiyonu atadığınız yeri unutursanız tek tek her şeyi de-

neme-
niz gerekmiyor

Tuşların yerleşimi ve genel ergonomi olarak da Strategic Commander bütünüyle dertsiz. Çok ağır olmamasına rağmen geniş yüzey ve plastik ayakçıkları sayesinde kesinlikle kaymıyor.

LEVEL'in Yorumu

Microsoft daha önceleri de klavye/mouse ikiliğini bozmaya çalışmış ama başarılı olamamıştı. FPS oyunları için çıkardığı Dual Strike elması çok zor olduğu için yeterli ilgi görmemişti. Ama bu sefer Microsoft daha sağlam gelmiş gözüküyor ve en azından klavyenin ayağını strateji oyunlarından kesmekte kararlı gözüküyor. Bana sorarsanız strateji oyunlarının muhtemelen için vazgeçilmezler arasında girebilecek bir cihaz. Ama kullanımının ne kadar başarılı olup olmayacağı elbette size de bağlı. Bu yüzden strateji seven herkes için alınıp demiyorum. Ama strateji oyunlarını seviyorsanız bence ona bir şans verin. Belki kısa sürede sağ kolunuz o abılır.



Aynı anda üç profili birden ayarlayabilen Strategic Commander'ın yazılımı, ayarları yaparken tuşları da görmeyi sağladığından oldukça kullanışlı

LEVEL
TeknolojiLEVEL
Performans

Plextor 12/10/32A

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: [212] 225 68 08 Fiyatı: 290\$

Plextor'un BURN-Proof teknolojisi ile altı tutan üstü kararan CD'lere son. BURN-Proof ile hem daha hızlı pişirin hem de altı üstü bir kızarsın!

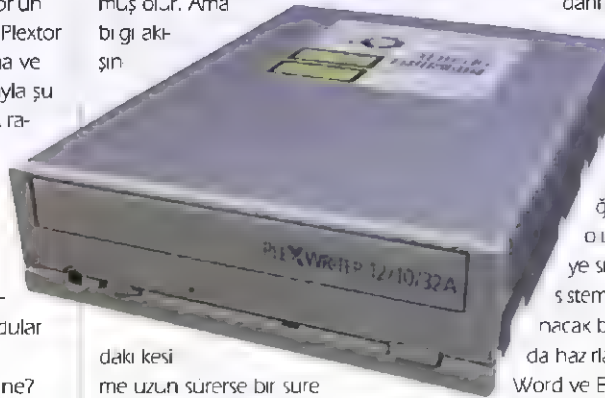
İşte uzun süredir incelemeyi planladığım bir ürün. Son zamanların en gözde CD yazıcı üreticilerinden Plextor'un hız rekorlarını CD yazıcısı Plextor 12x10x32A. 12X CD yazma ve 10X yeniden yazma hızlarıyla şu an için Plextor 12x10x32A rakipsiz gözüküyor. Ama benim bu ürüne ilgi duymanın sebebi hız değil. Çünkü nasıl olsa kısa sürede içinde diğer üreticilerde aynı hızdaki modelleri piyasaya sunacak. Belki sundular bile.

Peki Plextor'u özel kılan ne? Patenti Sanyo'ya ait olan BURN-Proof teknolojisi. Plextor'un iddiası bu teknoloji sayesinde artık CD yakmayacağınız. Bu iddianın doğruluğuna geçmeden önce CD'lerin neden yandığını ve BURN-Proof'un nasıl çalıştığına bakalım.

CD'ler Neden Yanar?

CD yakma dediğimiz olay genelde CD yazma işlemi sırasında duraklama olması yüzünden olur. Çünkü işlem durdu mu bir daha başayamaz ve CD yanmış olur. İşlemin durmaması için CD yazıcılarda buffer adını verdiğimiz tampon bölgede vardır. Bilgiler öncelikle buffer'dan geçer ve yazım işlemine başlamadan önce burada biktirilir. Daha sonra CD'ye yazdığımız kaynak verisinin okunmasında bir sorun olursa veya sistemdeki bir sorundan dolayı veri aktarımı fazlasıyla yavaşlar veya durursa buffer'da depolanmış

olan veriler yazılmaya devam eder. Böylece kısa süreli ve kesilmelerinde CD yanmaktan korunmuş olur. Ama bilgi akışın



daki kesime uzun sürerse bir süre sonra buffer da tükenir ve CD kaçınılmaz olarak bozulur.

BURN-Proof teknolojinin mantığı buffer'ın azaldığı ve tükenmeye yaklaştığı, mesela %10'unun kaldığı anda CD yazımını durdurmak. BURN-Proof devreye burada giriyor. Buffer azalmaya başlayınca kendisine güvenli bir nokta bulup yazmayı durduruyor. Daha sonra buffer dolunca kaldığı yerden devam ediyor. Böylece veri akışı çok uzun bir süre için bile kesilmemiş olsa CD yanmıyor. Açıkçası bu kulağa biraz fazla cesur geliyor ve iddianın doğruluğunu test etmek için çok özel bir test hazırladım.

İşkence Testi

İlk önce WinOnCD'de bir CD Layout'u oluşturdum. İçinde ofisin dört bir yanındaki bilgisayarardan seçilmiş 3 4MB'lık dosyalar bulunuyordu. Network üzerinden enişim her zaman sağlıklı olmadığı için kesimelerin ve dolayısıyla buffer tükenmelerinin oluşması kaçınılmazdı. Bununla da yetinmeyip kendi hard disklerimden ve CD-ROM'larımdan da dosya aradım. Sonra tamamen dolu bir diskette 1 4MB'lık veriyi de ekledim. Daha sonra ofisteki 3 ayrı PC'nin

disket sürücülerini paylaşım açıp onları içine de tamamen dolu disketler yerleştirdim ve layout'a

dahil ettim. Bu kadar büyük porçuk dokümanın buffer'ı ayakta tutması mümkün değildi. Ama ne olur ne olmaz diye sistem yorup sistemden kaynaklanacak buffer tuzakları da hazırladım. Birkaç Word ve Excell dokümanını açtım, oldukça yuklu bir iki flash ile yapılmış slide, Photohop'da açmış büyükçe bir resim. Bu testten herhangi bir CD yazıcısını kurtulma şansı yok gibi gözüküyordu. 12X hızında CD yazım işlemine başlattıktan sonra üzerine bir de Diablo açıp oynamaya başladım. Sistem ortadan çatlacakmışçasına kasırken duraklaya duraklaya da olsa Diablo II'yi oynamaya devam ettim. Ta ki Plextor üzerindeki ışık sonene kadar Diablo'yu kapatıp Win-On-CD'ye döndüğümde karşışmda küçük bir pencerede içinde CD's Written Correctly yazıyordu. Açıkçası gözümle görmemiş olsam inanmazdım.

Her Açıdan Karlı

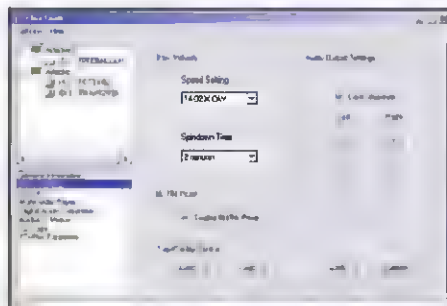
BURN Proof, biz artık yanan CD'lerden doğan para ve zaman kayıplarından kurtaracak. Ama bundan da güzeli artık CD yazarken "Aman başak bir şey yapma yayım da yanmasın" diye düşünmenize gerek yok. Bir yandan CD yazarken diğer yandan inter net'te gez nebilir, yazı yazabilir, oyun oynayabilir, aklınza gelen her şey yapabilirsiniz.

Plextor 12/10/32A ile birlikte WinOnCD'nin 3.7 versiyonu, CD kablolu, ayrıntılı bir kitapçık, 10X destekli bir CD RW, 12X destekli bir CD-R ve PlexTools programı geliyor. PlexTools başta basit bir program gibi görünse de aslında pek çok işleve sahip. Bunun en

başlıcaları CD yazıcınız hakkında bilgi vermek, disk okuma hızı ayar, BURN-Proof'u açıp kapama, ses çıkışını çift kanal olarak aynı aynı ayarlama, yazıcının içindeki CD hakkında bilgi verme, multimedia dosyalarını çalma, müzik CD'lerini wav'a çevirme, Audio CD yapma, CD'den CD'ye kopya alma ve CD-RW için packet writing.

LEVEL'in Yorumu

Plextor 12/10/32A hemen her açıdan piyasadaki en iyi CD yazıcı. Önceikle 12X CD-R, 10X CD-RW yazma hızıyla tüm rakiplerinden daha hızlı. BURN-Proof sayesinde ise en güvenli. Yanında gelen yazılımlar WinOnCD ve PlexTools da oldukça iyiler ve bu konuda da Plextor 12/10/32A'nın önüne geçebilen bir program yok. Belki söylenebilen tek şey piyasada ondan daha ucuz CD yazıcıların bulunduğunu. Ama bizim için önemli olan kriter fiyat değil fiyat/performans oranı ise bu konuda da Plextor 12/10/32A en tepede yer alıyor. Eğer CD yazıcı almayı düşünüyorsanız ve fiyat konusunda kesin bir sınırınız yoksa bence tek bir seçeneğiniz var. Eğer halihazırda bir CD yazıcınız varsa da eminim onu satmanın bir yolunu bulabilirsiniz. Bu arada, aklınızda bulunsun eski CD yazıcımla isteyene çok uygun fiyatta bulabilirsiniz.



Plex Tools ile 12/10/32A'nın pek çok özelliğine kolayca ulaşabileceksiniz.

Teknik Özellikler	
12X yazma, 10X yeniden yazma	
32X hız	
BURN-Proof teknolojisi	
4MB Buffer - CD Test Uyumlu	
150Mb/s yazma hızı	
LEVEL'in Yorumu	
Teknoloji	10
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	9
Taahhüt Beklentisi	9
Özellik	10

LEVEL
Ekonomi

Abit SP-50 Home Theater

Bilgi için İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 138\$

Yumurta biçimli hoparlörler, dev bir subwoofer ve gerçek bir center!

Bugüne dek pek çok analog kart üreticisinin ekran kartı piyasasına girdiğini gördük ancak ilk defa hoparlör piyasasına giren bir anakart üreticisi ile karşılaşyoruz. Bugüne dek anakart üreticilerinin hoparlör üretiminden uzak durmasının sebebi hem ürünün yapısı hem de üretiminin oldukça farklı olması.

Abit'in yeni hoparlörü olan SP 50'yi inceleyince bu gerçeğe çok daha açık görebiliyoruz. Üründe bazı eksikler bu konunun Abit için henüz yeni olduğunu gösteriyor. Ancak atışlagelen Abit'in "yapıyorsam iyi yapma iyim" mantığı sayesinde karşımızda duran hoparlör yıllardır hoparlör piyasasında olan pek çok üreticiyi geride bırakmalarını sağlıyor.

Home Theater Mı Değil Mi?

SP-50, 4 yan hoparlör, bir center ve bir subwoofer ile tam bir 5.1 hoparlör çözümü. Ancak bu tam anlamıyla Home Theater sistemi olduğu anlamına gelmiyor. Çünkü Dolby Digital sinyalleri çözen receiver birimine sahip değil. Yani tek başına kullanıldığında Dolby Digital ses sinyali alamıyorsunuz. Eğer hoparlör setini DVD izlerken Dolby Digital olarak kullanılmak istiyorsanız ya ekstra bir receiver modülü almanız ya da Dolby Digital sesleri çözen receiver şlevi gören bir ses kartı. Abit'in bu konuda sunduğu çözüm ise Abit AU-10 isimli ses kartı. Hoparlörden ayrı olarak 40\$'a satılan kart 5.1 ses çıkışına sahip. Benzer bir çözümü Jazz'n Elan 5.1 simli hoparlöründe görmüştük. Zaten her iki sistemde de kullanılan ses kartları hemen hemen aynı. Hoparlöre receiver eklemeden Dolby Digital çözümünü direkt ses kartından çözmek oldukça mantıklı bir çözüm. Çünkü maliyeti çok düşürüyor. Ancak buradaki sorun Dolby Digital çözümlen ses kartlarının diğer özellikleri ve SB Level Player gibi kaliteli ses kartlarının gerisinde kalması.

Bu yüzden Dolby Digital çözümlen bir ses kartına sahipseniz

Dolby Digital dışındaki tüm uygulamalarda kullanmak için ikinci bir ses kartına da ihtiyacınız olacak. Elbette bu o maza olmaz bir zorunluluk değil. Ancak ara sıra izlenecek bir DVD film için oyun oynamak veya müzik dinlemek gibi çok daha fazla yaptığımız işleri göz ardı etmek anlamsız olur. Bu noktada en önemli konuyu iki ses kartının aynı anda sorunsuz olarak çalışabilmesi. Daha önce Elan 5.1 ile gelen Dolby Digital çözümüne sahip ses kartını SB Live Player ile çalıştırma konusunda sorunlar yaşamıştım. Ancak Abit'in AU 10'u bu konuda sorunsuz. Her ne kadar sadece SB Level Player ile birlikte denediysem de hiçbir sorunla karşılaşmadım.

Dökme Demir Hoparlörler

Abit SP 50'yi diğerlerinden ayıran en çarpıcı özelliği yan hoparlör ve center'in kasasının metal olması. Oldukça sağlam bir metalden yapılan ve fırın boyası ile kaplanan bu siyah kasalar piyasadaki adı plastikten kasalara göre çok daha iyi sonuç veriyor. Hoparlörden çıkan sesin bir anlamda kasa için yankılanarak geldiğini düşünürseniz kasanın ses kalitesindeki etkisi oldukça büyük. Metal bir kasa aynı zamanda hoparlörün çok daha sağlam olmasını sağlıyor. Elbette bunun bir anlamı da ayağınıza düşürmenin hoş olmayan sonuçları doğurması.

SP 50 genelde ses kalitesi olarak oldukça başarılı ancak bu konuda center'in daha ön planda olduğunu söyleyebiliriz. Piyasadaki diğer pek çok 5.1 hoparlörün aksine SP 50'de center ve yan hoparlörler aynı değil. Yan hoparlörler 2" çapındayken center 2.4"x5" ebatında elips bir forma sahip. Yani center'in yüzey alanı iki yan hoparlörden daha fazla. Bu da orta frekans seslerin çok daha kaliteli olmasını sağlıyor. Dolby Digital hoparlörlerde orta frekans sesleri ve dolayısıyla center çok önemli çünkü insan sesi bu frekanslara denk geliyor. Film izlerken insan konuşma ve seslerinin ne kadar

bol olduğunu düşünürseniz bu konuda bana hak vereceksiniz.

SP-50'nin ilginç bir yanı beraberinde bir de uzaktan kumanda gelmesi. Elbette bugüne kadar kumandaya sahip pek çok hoparlör gördük ama ilk defa kumanda hoparlörün kendisine değil beraberinde gelen WinDVD yazılımına ait. Asına bakarsanız DVD izerken elinizde uzaktan kumanda olması hoş. Ama müzik dinlerken veya TV izlerken kumandanın çalışmaması anlamsız olmuş. Hazır bir kumanda yapılmışken çok daha genel fonksiyonlar eklenebilirdi.

SP 50'nin hoşuma giden bir yanı da metal ayakları oldu. Creative'in plastik ayaklarıyla karşılaştığımızda hem dekoratif hem çok dانا sağlam. Üstelik ki aynı model arasında seçim yapma şansınız var. Elbette ayakların ekstra ücrete tabi olduğunu ve bir çift ön ayağın 20\$ ve bir çift arka ayağın 40\$ olduğunu düşününce kaçınılmaz ayak alacağınızdan şüpheliyim.

Aksayan Yönler

Şimdi gelelim SP-50'nin başta da belirttiğim ilk hoparlör olmasından kaynaklanan hatalarına. Birincisi anlamsızca büyük bir subwoofer. Bir subwoofer'in içinde ne olabiliriz biliyoruz. O yüzden bu kadar büyük olmasının anlamı olmadığını da. Geçen aylarda inceledğimiz Altec Lansing ACS 56'nın yaklaşık 1/3 oranında daha küçük olan subwooferi daha bile güçlüydü.

İkinci ses kontrolleninin subwoofer üzerinde olması. Diyelim ki ben o koca subwooferi koyacak bir yer bulamayınca masanın arkasına bir yere sıkıştırdım. Ses ayarlarını yapmak için her seferinde masanın etrafında dolaşmak zorunda mıyım? Bugüne dek henüz en az bir on hoparlör üreticisi subwoofer üzerinde ses ayarları yüzünden azarlamıştı. Ama görülen o ki Abit azarlamak bugüne kısmetmiş.



LEVEL'in Yorumu

Sonuçta SP-50 artıları eksilerine oranla daha fazla olan bir hoparlör. Farklı ve güzel bir tasarımı var. Center'i konusunda bugüne kadar incelediğim tüm hoparlörleri kolayca eziyor. Ama onun şu ana kadar bahsetmediğim bir özelliği var ki hepsinden öte onu ön plana çıkarıyor. Fiyat. Sadece 138\$'a boylesine kaliteli bir 5.1 hoparlör seti alabilmek akılcı gibi değil. Jazz'in her yönden daha kaliteli olan Elan 5.1 ile aynı fiyata ve Creative'in receiver'i dışında çok fazla bir üstünlük sağlayamayan DTT2500'unun yarısı fiyatına. Eğer bilgisayarınız için bir 5.1 hoparlör arıyorsanız bence ilk önce Abit Home Theater System'e bakın.

Genel Değerlendirme	7
Ses Kalitesi	7
Performans	7
Kullanılabilirlik	7
Yüksek Performans	10
Yüksek Performans	7
Genel Değerlendirme	7

TEAC MP-3000

Bilgi için İthalat: SKY Telefon: (216) 349 33 51 Fiyat: 30\$

Geçen sene ilk MP3 Player'ın çıktığı zamanı hatırlıyorum da... nasıl da heyecanlanmıştık. Şimdi aradan bir sene geçti ve piyasada ondan fazla MP3 player var. Neredeyse her firma bir MP3 player çıkardı. Bu kervan'ın son üyesi ise CD sürücü ve CD yazıcılarından ve elbette ki başarılı hoparlörlerinden tanıdığımız TEAC.

Aslına bakılırsa TEAC'in MP3 player'ı diğerlerinden oldukça farklı. Öncelikle daha zarif ve ağırbaşlı bir tasarımı var. MP3 player'ları daha spor görünüşler de görmeye alışmıştık. Ama TEAC söylediğim gibi daha ağırbaşlı ve sanki daha orta yaş kuşağına göre. Görünümü daha çok bir kartvizitliği andırıyor. Elbette bu aynı zamanda çok da ince olduğu anlamına da geliyor. Şöyle demek daha doğru "en ince ve hafif". MP-3000'in kalınlığı sadece 9mm ve ağırlığı 56gr.

MP 3000'in 64MB'lık RAM'i

yaklaşık olarak 1 saatlik müzik yani 20 şarkı barındırabiliyor. Ancak bütün kapasiteniz bununla kısıtlı. Çünkü external Flash RAM takamıyorsunuz. Gerçek external bir Flash RAM okuyucu bağlanabiliğini duydum ama fazladan bir okuyucu ve RAM'e para vermek pek mantıklı görünmüyor.

Kaliteli Ses Kaydı

MP-3000'in tek marifeti MP3 çalmak değil. Aynı zamanda ses de kaydedebiliyor. Üstelik bu konuda diğerlerinden başarılı. 64MB'lık alana 3.6 saatlik ses kaydı yapabiliyorsunuz. İçine dediği kadar küçük bir mikrofon ağız olması na rağmen ortamdaki her türlü sesi gayet net alıyor. MP-3000'i kolaylıkla roportaj, ders kaydetme veya sesi not alma için kullanabilirsiniz.

MP-3000'in en büyük eksiği ise bilgi sayarınza paralel port yoluyla bağlanması. Piyasadakı yeni modellerin pek çoğu çok daha

hızlı olan USB veriyolunu kullanıyor. Paralel port üzerinden 64MB'lık MP3'ün kopyalanmasını beklemek gerçekten çok can sıkıcı.

Bundan sonra gelen ikinci eksi puan ise ekranının çok küçük olması ve şarkı isimlerini gösterememesi. Ayrıca benim görüşüm her MP3 player'ın aynı zamanda radyo çalması gerektiği.

LEVEL'in Yorumu

MP 3000 pek çok özellik olarak zayıf kalıyor. Beki USB'den bağlanabilme ve daha büyük bir ekran onu çok daha cazip hale getirebilirdi. Buna karşın çok beğendiğim bir kendi çizgisi olan özgün bir cihaz. Özellikle görünümü,

mü, küçük ebatları ve güçlü ses kaydıyla çalışan insanlar için tercih sebebi olabilir. Ama hemen hemen aynı fiyat-takı Nomad II karşısında oldukça zayıf kaldığı açık-



Teknik Özellikler	
Formatlar	MP3
Yazılım	MP3
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	5
İrgonomi	5
GENEL	7/10

Abit Siluro GF2 MX

Bilgi için İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyat: 169\$

Iki aydır size karşılaştırmalı GeForce2 MX testi yapacağımı söyleyip duruyordum. İşte nihayet karşılaştırmalı testimiz karşınızda. Maalesef testimizde sadece bir kart var. Çünkü diğer markaların MX versiyonları ısrarla piyasaya çıkmıyor. Üstelik sadece onlar değil, Matrox G450 ve ATI Radeon da kayıp. Bunun ilk nedeni sebebi var. Birinci diğer ülkelerde çok yoğun talep olduğu için mal yükümlenmesi rası bir türlü Türkiye'ye gelmiyor. İkincisi ise pek çok distribütör ve satıcının ekinde bu sene korkunç derecede durgun geçen yaz döneminde satamadıkları ekran kartları var ve elinde bekleyen ürünleri bitmeden yeni ürünü almaya çekiniyorlar.

Her sene olduğu gibi bu sene de Eylül ayının gelmesiyle şerh tekrar yoluma girdi ve umarım mevcut ekran kartı stokları enyordur. Böylece en azından Kasım ayında yeni modeller göreceğiz. Belki o zaman şu bir türlü ger-

çekleşmeyen meşhur karşılaştırmalı test de olur.

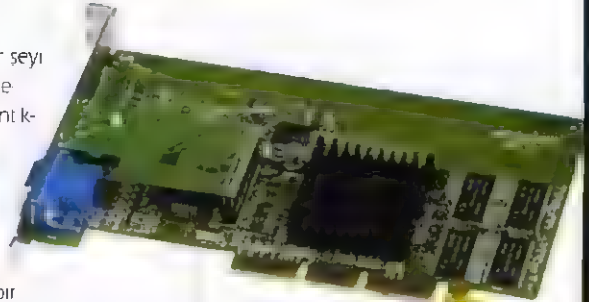
Neyse biz sektörel sorunlar bırakıp Abit'in GeForce MX kartına bakalım. Her zaman görmeye alıştığımız gibi NVIDIA'nın referans tasarımı ve referans sürücüleri üzerine kurulan Siluro GF2 MX tam anlamıyla sıradan bir kart. Ondaki istenen performansı veriyor, her şeyi düzgün çalışıyor ve hiçbir eksiği yok. Zaten piyasada ki tüm ekran kartları bir birine o kadar benziyor ki artık hepsi için ayrı inceleme yazıp sadece ürün isimlerini değiştirsek hiç farketmeyecek. Bu yüzden Siluro GF2 MX'e ilgili daha detaylı bilgileri için Agustos sayısında ki Winfast MX ve GeForce2 MX çipi üzerine yazdığım yazıyı okuyun. Okurken isimleri değiştirmeniz yeterli. Aslına bakarsanız ABIT'in anakart ardakı oncu ve yaratıcı özelliğinin ekran kartlarında gösteriyor olmasını isterdim. Ama bu konuda henüz yeni olduklarını göz önünde tutarsak

belki bu tip bir şeyi gelecekte beklemek daha mantıklı.

Peki Siluro GF2 MX'in hiç mi özünü yansıtmıyor yok. Aslına bakarsanız bir iki detay var. Birincisi TV-Out'a sahip olması ki bu önemli bir ayrıntı. İkinci özelliği uzun süredir pek rastlayamadığımız kartla birlikte gelen ki tam sürüm oyun. Gerçek oyunlar Shogo ve Test drive 5 gibi oldukça eski oyunlar ama en azından kendi zamanlarında başarılı olmuşlardır.

LEVEL'in Yorumu

Siluro GF2 MX'in piyasada iki rakibi var şu an. Hemen hemen aynı olan bu uç karttan en pahalısı olan ASUS fiyat farkı yüksek olduğu için pek mantıklı değil. Winfast ile Siluro arasındaki fiyat farkı ise 5\$. Abit'in bu 5\$ karşılığın fazladan iki eski oyun sunuyor.



Bence burada karar verilmesi gereken nokta bu 5\$ bu iki oyunu alır mısınız yoksa almaz mısınız?

Teknik Özellikler	
Formatlar	MP3
Yazılım	MP3
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	10
İrgonomi	6
GENEL	9/10

ABIT KT7-RAID

LEVEL
TeknolojiLEVEL
Performans

Bilgi için İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 148\$

KA7'nin kardeşi KT7 nihayet geldi. Üstelik gelirken yanında RAID'de getirmiş.**B**u ayın Microsoft ile birlikte ikinci flaş markası kuşkusuz ABIT oldu.

Hem yeni ekran kartlar hem de yeni hoparlörleri ile gayet yığıldıyorlar. Ama elbette ABIT'in asıl iş bu değil. Biz onları yaptıkları üst seviye anakartlar ile tanıyoruz. Özellikle ilk Jumper'sız anakartı çıkardıkları günlerde ABIT yenilikçi, kaliteden ödün vermez tavrıyla kısa sürede kendini kabul ettirmişti. Ancak zaman içinde ABIT bu özelliğinden bir parça zayıfladı. Bunun sebebi dahi çok diğer anakart üreticilerinin de benzer uygulamalara gitmesi oldu. Mesele ilk BE6-II çıktığında ağızımız açık kalmıştı. Ancak zamanla hemen hemen tüm anakart üreticileri benzer modeller çıkardılar ve ara kapandı.

Ama ABIT tekrar öncü rolünü ön plana koymaya niyetli gözüküyor. Son zamanlarda oldukça ciddi bir atak içindeler. Bunun en güzel örneği geçen ay incelediğimiz BX-133 modeli. Ömrü çoktan dolmuş bir chipseti alıp Solano'larına boy ölçüşebilecek seviyede bir anakart üretmek her kesin harcı olmasa gerek.

KT-133 ile KX-133'ün Farkı

Bu ay incelediğimiz KT7'de ABIT'in son zamanlarda yakaladığı bu tirmanış çizgisini sürdürüyor. Ama önce bir parça anakartın kullandığı VIA'nın KT-133 chipinden bahsedelim. KT-133 Mayıs ayında çıkan KX-133 chipseti ile bir istisna dışında aynı KX-133 slot formundaki eski Athlon işlemcileri desteklerken KT-133 soket formundaki yeni Athlon'lar olan Thunderbird'ler ve Duron'ları destekliyor. Her nedense AMD'nin yeni işlemcileri beklene-nin aksine KX-133 chipsetiyle çalışmadılar ve VIA KX-133'u modifiye ederek Thunderbird ve Duron desteği ne sahip KT-133'u yarattı. Her iki chipsetin de diğer teknik özellikleri aynı ve bu konuda daha detaylı bilgi için Mayıs

ayında ki ABIT KA7 incelemesine bir göz atmanızı tavsiye ederim.

KT7-RAID'e gelince. Her şeyden önce ilk dikkat çeken elbette KT7-RAID isminin sonundaki RAID ibaresi. ABIT'in yeni anakartlarının pek çoğuna koymayadeti edindiği Highpoint'in ATA-100 desteğine sahip IDE RAID kontrol chipinden kaynaklanıyor. KT7'nin RAID özelliği. Bu sayede KT7 RAID KT-133 chipsetinin, i815E'ye karşı en büyük eksikliği olan ATA-100 desteği ne sahip olmasını sağlıyor. Bence bu çok yerinde bir uygulama. Ayrıca fazladan 4 IDE sürücü bağlayabileceğiniz gibi RAID kullanma şansınız da var. RAID iki hard-disk'i daha güvenli veya daha hızlı çalışmaları için birleştirir. Bir teknoloji KT7-RAID'de RAID 1 ve 2 modları destekleniyor. RAID 1 ilgili daha fazla bilgi için geçen ayki Anakart Arenası yazıma bir bakmanızı da fayda var.

Bu arada ATA-100 için kısık hatırlatmamızı yapalım. Şu an için piyasadaki hard-disklerin hiç biri zaten ATA-66'nın sunduğundan daha fazla bir veriyoluna ihtiyaç duymuyor. Yani pratikte ATA-100 bir anakartla ATA-66 olan arasında bir fark yok. Zaten piyasada ki çok az hard disk ATA-100 desteğine sahip. Ancak KT7-RAID gibi iyi bir anakart alırken onu uzun süre kullanmak isteyeceğiniz açık. Bu yüzden gelecekte alacağınız bir hard disk'in bu özelliği kullanabilmesi için şimdi den ATA-100'e yatırım yapmak bence en iyisi.

Kartın Genel Yapısı

KT7 RAID'in KA7'den tek eksik kısmı KA7'de kullanılan Data Buffer'ler ile ulaşılan maksimum 2GB'lık RAM desteğinin KT7 RAID'de bulunmaması. Ama zaten anakart 1.5GB RAM desteği ne sahip olduğundan, bu ciddi bir kayıp değil. Mevcut 3 RAM slotu var. KT7-RAID'de hiç AMR slotuna yer vermemiş ve tek ISA slotu da



bir PCI slotu ile paylaşılmış. Böylece anakart üzerindeki 6 PCI slotu yerleştirebilmişler. Kullandığımız kartların tümünün PCI olduğunu düşününce bu da yerinde bir karar.

KT7-RAID'de ki ilginç bir nokta chipset üzerine fan yerleştirilmiş olması. İlk defa bir anakart üzerinde fan görmeyen heyecanıyla "vay be!" şeklinde bir ırdıyla karşladığımız bu olay aslında bir parça süsleme gibi. Sonuçta anakartın üzerine yerleştirilen gerçekten iyi bir soğutucu yeterli olabilir. Ama fazladan bir fan da kimse hayır demez.

Overclock

Elbette normal kullanıcılar için olmasa da overclock yapmayı sevenler için bu ekstra fan özelliği anlam taşıyor. Zaten KT7-RAID'de alışageldiğimiz üzere tüm overclock yetenekleri mevcut. BUS, FSBUS ve çarpan hızlarını gönülünüzce ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca işlemci hızına fazladan MHz eklemek, CPU/AGP hız oranlarını ayarlamak gibi şanslar da mevcut. Ancak yeni Athlon ve Duron işlemcilerde çarpan kilitli olarak geliyor. Yani siz anakart üzerinden hangi değeri verirseniz verin işlemci hep aynı hızda çalışıyor. Thunderbird ve Duron'ları ilk çıktığında bu ayarlar kilitli değildi ve gönülünüzce overclock edebiliyordunuz. Ama sonradan AMD fikrini değiştirip bu kilitleni koydu. Bu durumda KT7 RAID'in tüm overclock yeteneğinin boşa gittiğini düşünme-

yin. Çünkü sık overclockcular için hala bu kilitli aşmanın bir yolu var. Bu işlemci üzerindeki birkaç anahtarın özel bir yöntemle birleştirilmesine dayanıyor. Ancak bu metodun acıkarmanın yeni burası değil. Daha sonra bu konuyu Ace's Zone'da daha ayrıntılı işlemeyi planlıyorum.

LEVEL'in Yorumu

Bu güne kadar incelediğimiz hemen hemen tüm ABIT anakartlarında olduğu gibi KT7 RAID diğer markalarda genelde bulunmayan ekstra özelliklerle donatılmış, performanslı, çok iyi yerleşimi olan, overclock yeteneği mümkün olan en üst seviyede dört dörtlük bir anakart. Bizi emizden gelen tek şey Sezar amcaya hakkını vermek. Bir ABIT anakart bizden üçüncü kez hem teknoloji hem de performans ödülü alıyor. Ne diyeyim, aman çizgilerini bozmasınlar.

Teknoloji	10
Performans	10
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	8
Yatırım Desteği	7
GENEL	10

Benchmark Nasıl Yapılır?

Sisteminizin performansını ölçmek ve yaptığınız ayarların sonuçlarını görebilmek için mutlaka benchmark yapmayı bilmelisiniz. İşte tüm detayları ile benchmark sanatı.

Benchmark yapabilmek gelişmiş kullanıcılar için çok mühimdir. Çünkü aksı takdirde sisteminiz üzerinde yaptığınız ayarların sonuçlarını göremezsiniz. Bu yüzden amaca uygun olan benchmark arısında en iyisini seçmelisiniz. Bir benchmarkın en iyi olup olmadığını belirleyen üç etmen vardır. Birincisi gerçek yaşama yakın sonuçlar vermesi yani değerlerin yapay olmaması. İkinci benchmarkın güvenilir olması. Yani ki

veya var. Oldukça anlaşılabilir menüler olduğu için kullanımını anlatmıyorum.

Genel olarak sisteme ve işlemciye yapılabilecek diğer bir test de onu uzun süre yorarak stabilitesini ölçmeye yarayan stress testler. Bu konuda en güzel program Prime95. Bu program aslen matematiksel bir araştırmanın bir parçası. Keskinlik işlemciyi ve RAM'i sonuna kadar somurtması ve sürekli olarak durmadan çalışmasını stress test için ideal yapıyor.

Kullanımı da oldukça basit. Kurup çalıştırdıktan sonra karşınıza bir menü gelecek. Orda RAM miktarları arasında her şey aynı kalsın. RAM miktarına sahip olduğunuz RAM'i yanısı kadar bir değer girin. Sonra kendi çalışacak zaten

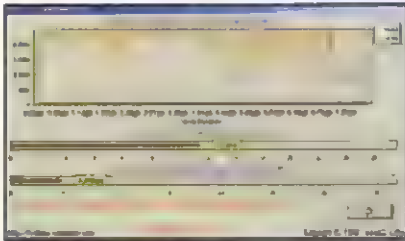
te yaptığınızda skorların gittikçe yükseldiğini göreceksiniz. Bunun sebebi de monitörün RAM'e ilk seferinde tam olarak yüklenmemesi. Bu yüzden her testi üst üste en az 5 kere yapın.

Quake testi için hemen hemen aynı şeyler geçerli. Aradaki fark komutlar ve renk derinliğinin oyun içinde ayarlanabilmesi. Ayrıca Quake III'de skorlar daha nettir. Burada testleri 3 kez yapmak genelde yeterli olur. Sadece düşük çözünürlüklerde 5 kez yapın her ihtimale karşı. Testi yapmak için konsola gireceğiniz komutlar [timedemo 1] ve [demo demo001].

3DMark 2000 her zaman için benim favori benchmark'im olmuştur. Aynıntı test imkanları ve kolay menüleri ile sizin için daha kolay uygulanabilir bir benchmark. Ücretsiz olarak madon.com adresinden çekebilirsiniz. Ama bu ücretsiz versiyonun batch run ve result browser'a sahip değil. Yani benim gibi çok sık test yapmadığınız sürece ücretsiz versiyonun herhangi bir eksikliği yok. Benim tavsiyem tüm testleri uygulamanız. Çünkü küçük test olan oyun testleri genel 3DMark skorunu verirken, diğer testler sayesinde kartınızın hangi özel kere sahip olduğunu ve bu özelliklerdeki performansını görebiliyorsunuz. Sadece son test olan Image Quality'yı atlayabilirsiniz. Çünkü çok fazla alan kapayan gereksiz resimler oluşturuyor ve sonuçta sizin kartınızın resim kalitesini bir başkayle karşılaştırmak mümkün olmaz.



Quake 3, OpenGL performansını ölçmek için kullanabileceğiniz en iyi benchmark.



HD Tach harddiskinizin performansını detaylı grafiklerle veriyor

kere üst üste yapınca aynı skor verebilmes. Ve son olarak da kullanım kolaylığı.

Simdi tek tek her konuda benchmarklara ve kullanımlarına bir bakalım.

Sürücüler

Hard Disk, CD ve DVD'ler için mevcut tek güvenilir benchmark, Tach serisi. Bu seriden CD-Tach ve DVD-Tach onlar için özel olarak ayarlanmış medyalar gerektirdiğinden muhtemelen kullanıma uygun değil. Ancak hard disk testinde kullanılan HD Tach son baktığımızda halen ücretsiz olarak çekilebiliyordu. Ücretsiz versiyonun tek eksikliği sadece okuma testi yapabilmesi ve yazma testi yapamaması.

HD Tach'ın kullanımı çok basit. Sadece çalıştırın. Sonunda size veri transfer hızı, rastgele erişim süresi gibi zaten kulağa tanıdık değerler verecek.

Genel Sistem

Ben genel sistem testlerinde SysMark 2000 kullanıyorum. Bunun için bu konudaki en iyi test bu. Ancak SysMark ücretli olduğu için sizin SiSoft Sandra veya benzer bir program kullanmanızda

Ekran Kartları

Benchmark'ın önemli olan bölümü dediğim gibi şimdi. Ekran kartınıza benchmark uygulamadan önce geçişmiş görüntü özelliklerinden 3D ayarlarına gelin ve buradan Vsync (Vertical Synchronization) özelliğini kapatın. Önceki ile benim test sistemimde kullandığım üç ana benchmark'a sıradan bir bakalım.

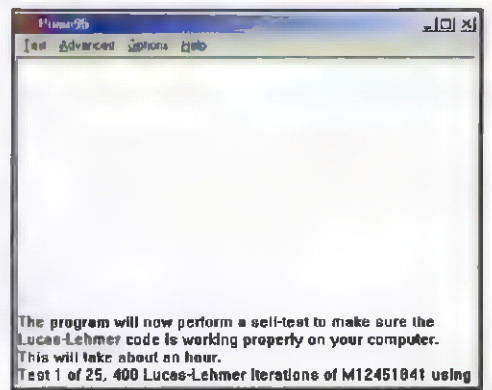
Quake II benchmark oyununun kendisinden başka bir şey değil. Onu kullanmadan önce mutlaka son update' olan 3.20 patch'in kurun. Daha sonra oyunu başlatın. Grafik modu olarak 3dfx'çili kartlar için 3dfxOpenGL'i diğerleri içinse Default OpenGL'i seçin. Testi yapmak istediğiniz çözünürlüğü ayarladıktan sonra ESC ile ana menüye dönün. Burada e tuşuna basarak konsolu açın ve şu iki komutu sırayla girin [timedemo 1], [map demo1 dm2]. Eğer başka bir demo ile benchmark yapmak isterseniz, Demo 1 yerine onun adını yazın. Quake II renk derinliği olarak masaüstünüzle aynı ayara sahiptir. Bu yüzden hem 16 bit hem de 32 bit renk derinliğinde test için oyundan çıkıp masaüstünden renk derinliğini değiştirmelisiniz. Testler üst üste

mayacaktır. Ama böyle bir imkanı varsa onu da yapın.

Video Testi

Son testimiz sistemin ve özellikle de ekran kartının genel DVD oynatma performansını veren VideoMark 2000. Benim de test sistemime yeni eklediğim bu test diğerlerinden farklı olarak sizin yarıdınızı istiyor. Testin kimlik bilgilerinde sizden birbirine benzeren resimleri seçmeniz, görülen bir çizgiyi işaretlemeniz veya oynatılan bir videodaki görüntü hatalarını tespit etmeniz istenecek. Bu tip testleri yapmadan önce size verilen açıklamayı dikkatlice okuyun. Eğer tam olarak emin olamazsanız veya ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamamışsanız Back tuşuna basarak o testi bir daha yapın. VideoMark 2000'in tüm testlerini yapabilmek için sisteminize WinDVD veya PowerDVD gibi bir soft mpeg yazılımı yüklenmiş olmalı.

Prime 95 basit bir program gibi gözükse de karmaşık matematiksel hesaplarla işlemcinizi terletiyor.



DONANIM PAZARI

Bu ay meyve sebze pazarlarında durum neydi bilemiyorum ama Donanım Pazarı için oldukça durgun bir ay oldu. Ne fiyatlarda ne de ürünlerde önemli bir değişiklik yok. Ufak tefek değişikliklerden en önemlisi İdeal Sistemin işlemcisinin 750MHz'e çıkmış olması. Ayrıca her üç sistemimizdeki anakartlar da bu ay inceleyerek pek beğendiğimiz ABIT KT-7'ye değiştirildi. Yine bu ay incelediğim Plextor 12/10/32A da İdeal ve Süper Sistemlerin CD yazıcısı oldu. Bunlar dışında geriye kalan hemen her şey aynı.

Sistem Ekonomik İdeal Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Cızıgı/Ufotek: 815	AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Cızıgı/Ufotek: 1455	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Cızıgı/Ufotek: 5995
Anakart	ABIT KT7 Datagate/Genpacom Fiyatı: 1305	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 1485	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 1485
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 705	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 1285	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 3305
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 1075	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 1685	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 1685
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 1405	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 1655	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 3205
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 1305	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 2905	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 7595
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 405	Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 1285	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 1405
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 305	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 755	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1855
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 405	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 635	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 1015
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 755	Elan Vital T-5 Cızıgı Elektronik Fiyatı: 665	Elan Vital T-10 Cızıgı Elektronik Fiyatı: 955
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 305	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 805
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 1495	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 2805
Floppy	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105
Toplam fiyat	8495	15825	31055

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 655	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 805	Hauppauge TV Bilgiş Fiyatı: 1105
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 1305	HP 970cxi HP Fiyatı: 3205	Epson Stylus Photo 1270 Romar Fiyatı: 4425
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascam, Ufotek Fiyatı: 875	Mustek 1200CU Multimedya, Mascam, Ufotek Fiyatı: 875	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 1505
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 2005	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 2905	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 2905
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 695	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 835	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1395

İrma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgiş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 03 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

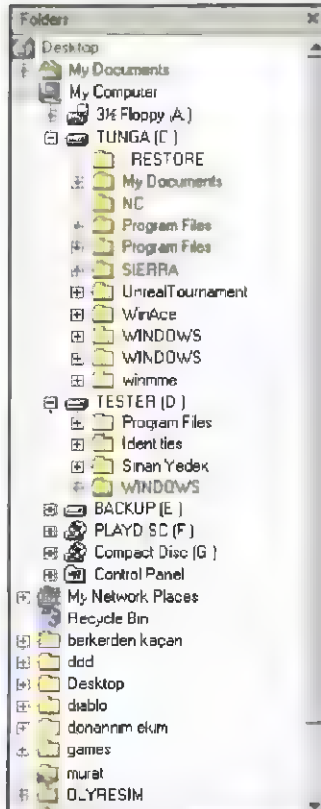
Tüh... nasıl söylücem şimdi... Ya hiç bahsetmesem böyle bir şey yokmuş gibi davransam... Ne yazında mıyız! Himm.. Himm... Sayın ve sevgili okurlar. Kısa süre önce yapılan bir araştırmaya göre bu ay donanım mektuplarının adrese cevaplanma oranı %50'lere kadar düşmüştür. Büyük tepkisini alan bu düşüşün sebebi bu ay sizin için fazladan sunduğumuz ek Playstation dergisi Play eki Onuru oraya kaptırdık bu aylığını gelecek ay dönecek), Homeworld ve AoE II'nin ek paketleri ve okulların açılmasından dolayı trafikte genel bir yoğunluk oluşmasıdır. Durumla ilgili açıklama yapan Teknik Direktörümüz Tuğbek "Ne var yani GS'da Sturm graz'a yenildi işte. Demek ki insan her zaman aynı formda gidemiyormuş." dedi. Ayrıca dergi içindeki güvenilir kaynaklardan aldığımız bilgiye göre geçen ay ki küçük oyunumuza katılan herkesin cevabı üç gün içinde cevaplandı. Ve aynı gizli kaynaklar bu ay mail subject'ine "Ne olacak Fener'in bu hali" yazanların mektuplarının öncelikli olarak cevaplanacağını açıkladı.

Merhaba

Derginizi severek okuyorum. Hemen soruma geçeyim (Türkçe karakter kullandım nehe)

Sorum çok saçma ve gülünç olabilir ama kafayı yemek üzereyim. Monitörümü yeni aldım ve 2 hafta sonra cam sile sildim. Dana sonra arkadaşım cam-si zarar verilir, aldığın yere geri götür dedi. Sızda cam sile şilersem bir şey olur mu? Gotureyim mi? Ayrıca anti glare tabakası nedir? Sırtınca yok olur mu? Yanlış anımayın, aslında bilgisayar konusunda bilgim yım ama çok huzursuz oldum. Mektubumu derginizde yayınlamışınız da cevabın bana lütfen posta ayın ve ben idrapları kur tarın. Bu mektubu okurken bütün derginin güldüğünü görebiliyorum. Neyse umarım en kısa zamanda cevap alırım. Yayın hayati-

Bir bilgisayara birden fazla Windows kurmak ciddi bir yetenek gerektiriyor.



nizda basarılar dilerim

Çağdaş Unver

LEVEL Anti glare tabakası monitörün yüzeyini kaplayarak gereksiz yansıma arın oluşmasını engelleyen öze, bir tabakadır. Do ay sızla normal monitör camına göre daha hassastır ve cam sil gibi güçlü temizleyicilerle temizlenmemedir. Gerçi çok da panik olunmaya değecek kadar hassas değildir ve öye bir anda yok olmaz. Yine de ıslak bir bez veya öze temizleyicilerle temizlenmesi tercih edilir.

Monitörüne hasar verip vermediğini anamak için monitör kapalıyken parmağınla monitörün üzerine şekiller çizmeye çalış. Eğer tabaka yerindeyse elinin çok fazla bırakıldığını göreceksin. Eğer tabaka yoksa iz de zayıf olacaktır. Ancak bir yöntem de monitörün yüzeyine yansıyan beyaz bir ışığın renge kontrol etmek. Mesele normal bir florasanın monitör yüzeyindeki yansıması renkleşir bu anti-glare tabakasının var olduğunun işaretidir.

Sayın ve çok sevgili Tuğbek Bey;

Dergiyi 2 senedir alıyorum ve şu ana kadar tek mail testişim ve tanıştığım kişi Emin Barış. Dergiyi ilk aldığım zamanlarda bir PSX sahibiymişim. Allan'a şukur, şu bir aydır bir de PC'm var. Bilgisayar ele geçirdikten sonra daha ilk günü explorer hatası nedeniyle format atmak zorunda kaldım ve daha nasıl yapılacağını dahi bilmiyordum. Günler böyle format atarak geçiyordu. Tabii sıkılmıyım diye arada bir gıcıp daymın ve arkadaşlarımı bilgisayar na da format attığım o yuordu. Sonra ben bu format atma o ayından sıkıldığım hissetmeye başladım ve hard diskimi ikiye bölmeye karar verdim ve böldüm de. Ama bu da yetmedi ve ik tane Windows kurayım da rahatlayayım dedim. E tabii bunu da yaptım ama bir sorun vardı. Sistem dosyaları diğer Win-

dows'a paylaşıyordu. Ben de tekrar kurdum ama yine bir sorun oldu. Bir bilgisayar hep C:\dek Windows'u kullanıyordu (tabii C:\ bir kere daha kurmuştum). Ben de bir diskette hazırlamaya karar verdim ve hazırladım da. Diskette cold boot yapabilmeyi dsketti, yani bilgisayara takıp da bilgisayarı onla başlatınca D:\deki Windows açılıyordu ve sonuç olarak benim sistemimde hiçbir sistem dosyası veya başlangıç dosyası hatas bulamadım. Yani bilgisayar hazırladığım diskette başlatınca D:\deki Windows açıyor ve iki Windows birbirinden tamamen ayrı. Şimdi sorum şu. İleride bana bir problem çıkar mı?

Gökhan Muharremoglu

LEVEL Valla ne desem bilmiyorum. Pek de anlam olmayan şeylere bu aşmışsın. Aslında kısa sürede beşardıkları gerçekten super. Yani bilgisayar alalı bir ay olmuş birinin sisteme çift Windows kurmayı başarması takdir edilmesi gereken bir şey. Ama iki Windows'un sana bir yararı yok. Kald ki bir Windows yeterince dert oluyor, iki tanesinden Allah korusun. Bence sen formatı basıp tek bir Windows'u kurma üzerine yoğunlaş. En sağlıklı bu. Bu arada kullandığın Win98'in knc sürüm olduğundan emin olmak ve Windows update sitesinden mevcut güncelleme ler yapmak daha en mantıklıdır.

Selam Tuğbek;

Sana bir kaç soru sormak istiyorum.

Öncelikle Level'in Ağustos sayısının Ace's Zone bölümünde bilgisayarın nasıl kurulacağını ya da nasıl kuralanacağını anlatmışsın. Sorum bu bölümde Virtual CD diye bir programdan bahsetmişsin. Ve bu programı akabinde internet'ten arastırıp ve buldum. Fakat uğraşıma rağmen bir türlü çözemedim. Senden ricam özellikle "Norton Virtual CD Rom"

programını nerden bulduğunu bana bir zahmet lütfetmeni. Ayrıca bu yeknlarda 128MB veya 256 MB RAM almayı düşünüyorum fakat Anakartımda 2 adet slot var ve 1 tanesi dolu. Acaba bu slotun bir tanesine RAM Bank veya Bridge dedikleri komponentten takıp bu şekilde bir yuva genişletmesi mümkün mü yoksa elimdeki 64MB'lık Ram çıkarıp yerine 2x128 mi yapayım?

Serdar Mumcu

LEVEL Norton'un bütün sürümleri gibi Virtual CD de internetten sınırsızca alınabiliyor. Aslında Türkiye'de Norton'un distribütörü de var ama kim olduğunu tam bilmiyorum. Ayrıca bu program Soyo ana kartları ve ücretsiz geliyor. Ben oradan buldum. Programın kullanımı çok kolay. Create Virtual CD komutunu verip CD içeriğini kopyalanacak yeri ve CD-ROM'unu gösteriyorsun. Daha sonra Virtual CD hazırlandıktan sonra insert disk diyerek aktif hale getiriliyorsun.

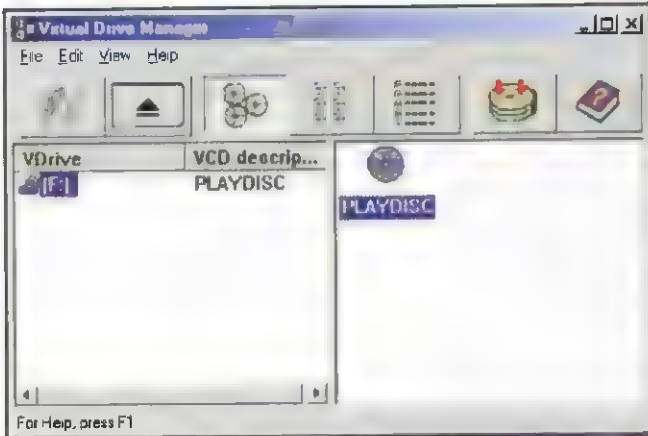
RAM Bank veya Bridge diye anılan bir parça daha önce kullanmadım. Ama RAM'lerin hali hazırda sorun çıkarmaya meilli olduğunu düşününce araya birde sorun katacaz der sokmanın bir anlamı yok. Bence sen 64'ü einden çıkarp iki 128 yap.

Selam Tuğbek,

Bilgisayarımda 32MB PC-100 SDRAM takılıydı, daha sonra 64MB PC-100 SDRAM satın aldım. O günden beri Windows sorunu çıkıyor.

Bazen Windows açılır açılmaz "Windows Sistem Kayıtları Uyarıları Bir Hata ile Karşılaştı. Bilgisayar Yeniden Başlatılacak" diye bir hata mesajı alıyorum daha sonra yeniden başlatıyorum ve eski registry yedeklerini yükleyorum. Daha önce kurdüğüm programları tekrar kurmak zorunda kalıyorum.

2 StarCraft oynarken aniden oyundan çıkıyor (single oynarken de oluyor, multiplay oynarken



Norton Virtual Drive CDRom'larınızı harddiskinize kolayca yedekleyebilmenizi sağlıyor.

de Bu arada sorun 1 07} Bu nedendir?

3 Bazen herhangi bir programı açınca Explorer Bu program geçersiz bir işlem yürüttü ve sonlandırılacak diyor Bazen de mavi ekran çıkıyor "özel durum oluştu" diyor (her seferinde değişik adresler veriyor)

4 BIOS ayarlarımda 3 "SDRAM 10ns" yazıyor, sanırım bu PC 100 demek oluyor burada bir sorun olabilir mi?

5 Windows kurarken sistem ayarları güncelleştiriyor kısmında beyaz bir pencere açılıyor "User.exe Bu program geçersiz işlem yürüttü" q bir bir mesaj veriyor (o mesajla birkaç kez karşılaştım ama tam hatırlayamıyorum)

7 Bu arada Hard diskim 20-30 defa formatlandı. Bütün sorunlar buradan kaynaklanabilir mi?

Tuğbek lütfen bu mailime ne men cevapla, istersen dergide de yayımla ama n'olur bir an önce e mailime cevap yaz

Hayatında Başarılar dilerim

A.Remzi Eren

LEVEL Bilgisayarında bir sorun var (ama sen de bunun farkında-sın) Ve bu nate şey

...mm RAM'den olabilir. Ayrıca HDD'den de olabilir. Ama bunlar

sen de biliyorsun. Buradan tahmin etmek çok da kolay değil. Ama %80 RAM'den bence. Birinci si RAM hatası User.exe'yi çok sever ve elden geldiğince bu hatayı verir. İkinci si random Explorer natan da RAM den gelir genelde. Ayrıca RAM'in sistem kayıt naları doğruduğunu dana önce de görmüştüm. Ama bu sadece bir tahmin ve bunun ötesinde sana söyleyebileceğim bir şey yok.

Ama senin yapabileceğin var. Öncelikle 64 lık RAM'i aldktan sonra 32'liğı de tutugunu umarak RAM'ler tek tek dene derim. Yani bir tek 32 ve sonra bir tek 64. Eğer her iki durumdan birinde sorunlar düzelir dğerinde devam ederse bir ki sorun çıkaran RAM odur. Tabii ki si birlikte düzgün çalışmazken tek tek de ça sabır ır. Bu durumda ilk RAM arasında uyumsuzluk var demek tir ve bir şekilde birinden birini değıstirme si. Eğer 32 liğı sattıysan veya birine verdiysen bir yerden denemek için bir RAM bulup onun a dene. Böylece sorunun RAM den olup olmad ını anlarsın. Yazdığın maddelerden 1, 2, 5 öze llikle 3 RAM den o abilecek sorunlar. Bu arada 6. maddeyi unutmmuşsun.

10ns'lık SD-RAM'ler (1000/10-100 mant ıyla, PC 100 dur. Ama as a elindeki RAM in 10ns olduğundan emin o amazsın.

Merhaba

Bu sana yazdığım kinci mail kinci cevap amıştım (sağol). Arkada şma biz network yapmak istiyoruz sence dkkat etmem gereken hususlar ne? Yani bağlantının oyunun ortasında kopmasını istemiyorum. Ayrıca bir sorun daha var. Sence Philips'in mi 17" monitörünü alayım, Hyundai'nin mi? Kesin bir cevap ver lütfen. Onur da senin yardımcı ığına atarım ş, ona yeni görevinde başarılar ve sabır dilerim. Bir sorum daha var dı. Sir Aragon sen misin?

Özdoğan Turan

LEVEL Sir Aragon ben değılim. Eski sayıları biraz karıştırsan Aragon'un

ara sıra yazd ını görürsün.

Ama adını açıklamayayım. Bizde hep saklı gizli yazarlar olmuştur zaten.

Network kurmak için iki ether net kartına ve bir Cross CAT5 kablo ya ihtiyacınız var. Network kartın kurduktan sonra TCP/IP, IPX ve Netbeui isimli üç iletişim protokolü de kurulu olmalı. Ayrıca Dial-Up networking ve File and Printer Sharing for Microsoft Networks de. Bunların kurulu olup olmad ını görmek, kurulu değıse kurmak için Network Neighbourhood'a sağ lık yapıp özelliklerine girebilirsin.

Monitör için Hyundai'nin 790S'i daha iyi. Ama Philips 107S de iyi ve bir parça daha ucuz. Bulduğun fiyatara göre bak. Eğer arada 40\$ dan az fark varsa 790S eğer fark daha faz aysa 107S al.

Ahmet Okutur

Selam

Merhaba Tuğbek, aslında sana telefon edecektim ama dedim şimdi adam operasyon yapıyor dur, boş ver zaten sındır fa-an... Neyse, benim ekran kartı S3 Savage 3D TVOut. Benim anlayamadığım kasanın arkasında sarı renkte bir scart girişi var. Görüntü özelliklerindeyse S3TVOUT diye bir sekme var, burada da bir yarıda monitör bir yarıda TV ekranı var. İki arasında geçiş falan yapıyorsun hiç görmemişsen bile yüz kere görmüşsündür. Soruyu tahmin et bakalım? Evet nasıl bilgisayarda televizyon müzermi, yoksa başka bir şey mi? (Şurada yayınla demiyorum ama dergide yayın amasan iyi olur.) Ayrıca çok teşekkürler (ha bu arada Ace's Zone'daki espriler çok super, devam et kesni kile.)

LEVEL Önce ikle bir kavram karışması ya ratmamak için kablo ar ve tipleri hakkında bir iki bilgi verelim. Scart. Özellikle Kablo TV'lerde kullanılan yaklaşık 1cmx5cm ebatlarında ucu olan kablo.

S-Video çinde yaklaşık 9 tane pin bulunan yuvarlak ve sıyah kablolar.

RCA. Ortasında tek ve büyük bir uç bulur.

nan bir parça normal antenler andıran kablo.

Ekran kartı üzerinde S-Video ya da RCA olur. Bazen sadece S-Video'da olabilir ama küçük bir ek kablo ile bunu RCA'e çevrebilirsin. E better te evizyonunda ya da varsa ona bağlı video'da bu girişlerden bir olmalı. Bunu kullanarak TV'ye bağlantıyı kurup sürücü seçeneğinden TV'yi seçiyorsun.

Merhaba.

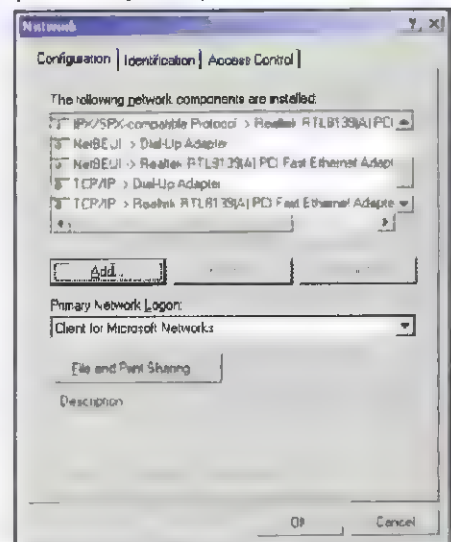
Derginizin Ağustos sayısında AT Radeon ad bir ekran kartından bahsediyordunuz, sanırım bu kart piyasaya çıktı. Eğer bu kart test etme olanağı nız olduysa performans nasıl buldunuz? Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum sürekli Ge Force üzerinde duruyordum, acaba GeForce geçebildi mi ve aşağı yukarı fiyatını soylerseniz sevinirim. MY GECELER

F. Saraç

LEVEL Distribütör firma ile son konuştuğumda kart hala gelmemiştir. Hatta test sample'ları bile gelmemiştir. Kart gediğinde bana haber vermeleri rica ettim ve bir dana aramadım. Hala ses çıkmadığına göre kart gemedi. Sanırım zaten geldiyse de bu saatten sonraya ne işe yarayacak bilmiyorum. Açıkçası kimsenin Radeon beklerken yaşlanıp gitmek gibi bir lüksü yok. Bence GeForce 2'yi al. Sen

Radeon ile GeForce 2'nin performansları oldukça yakın. Ancak madonion.com'daki karşılaştırma sitesinde GeForce 2 daha hızlı görünüyor. Yine de kendim test etmeden çok bir yorum yapmak istemiyorum.

Network kartınızı taktıktan sonra gerekli bütün protokolleri yüklemeyi unutmayın.



İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı

Kaynak: www.pandora.com.tr

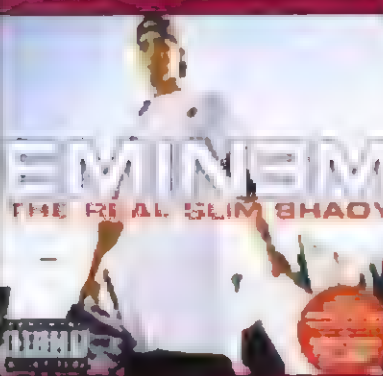
1. Nurbane Tuoman Ergü
2. Öykülerde İstanbul Semih Özkü
3. Akbaba: Bahil Kitaphesi Fırat Kaşık
4. Kızla Boyalı Saçlar Kostas Mouralas
5. Del ve Budak Wili Selj
6. Herhangi Bir Zaman Patricia Hochstein
7. Sallam Herkesi Tanıdık Yılmaz Karakoyunlu
8. Nakşidil Sultan Osmanlı Sarayının Gizemli Kadını Margaret L. Levi
9. Sharmen'in Kızı K. Tany Brooks
10. Yüzbeş Cevabın Mandown Louis De Berni

ETES

İşte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü

Kaynak: www.billboard.com

1. Sarah Brightman / La Luna
2. B.B. King & Eric Clapton / Riding With The King
3. Sting / Brand New Day
4. Soundtrack / Coyote Ugly
5. Britney Spears / Oops! I Did It Again
6. Jane Morrison / Never Never Land
7. Creed / Human Clay
8. The Band / Music From The Big
9. Soundtrack / Survivor
10. The Band / The Band



Bu sene 17. si düzenlenen MTV video müzik ödülleri sahiplerini buldu. Yılın videosu - The Real Slim Shady - an ly video (erkek) - The Real Slim Shady - an ly video (rap) Dr Dre - Forgot About Dre toplam üç dalda ödül alan Eminem ise geçen yılın videosu (erkek) Eminem an ly video yapan videosu All is Full of Love- ve an ly video (erkek) - All is Full of Love- dalinde ödül alan Work ve yolları Eminem ve sanat yönetmenliği - Californication- dalinde ödül video 420- an ly video - Chili Peppers takip etti.

U-571 ENİGMA OLAYI

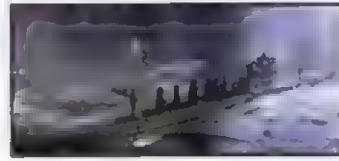
İkinci Dünya Savaşı'nda çok fazla sayıda insanın öldüğü herkes tarafından biliniyor. Toplama kamplarında ölen milyonlarca sivili saymak bile görevin başında hayattaki kaybeden asker personelin sayısından insanın yok edilmesi ile eşit olabiliyor.

Ölüm oranının en yüksek olduğu asker birim ise Alman denizaltıları olmuş. İkinci dünya savaş boyunca Alman denizaltılarında görev alan kırkın denizci her otuzunun cesetleri su anda Atlantik'in yüzlerce metre dibinde parçalanmış denizaltıların içinde yatıyor. E better bu hâzin durumun bir açıklamasını bu mavi çalıştığımızda karşınıza bir tek söz çıkıyor: Enigma.

Almanların ikinci dünya savaşında öncesinde geliştirdikleri, daktiloya benzer bir şifre aleti olan Enigma, temel olarak bugün bu dergiyi okuyabilmeyi de sebebinin oluşturuyor. Çözmesi neredeyse imkansız şifreli mesajlar üreten Enigma sistemi sayesinde uzakta kalan gemilerle, uçaklar

na denizaltılarına, birliklerine sadece mesaj gönderen Almanlar, bu yetenekler sayesinde muttefiklere büyük hasar veriyorlardı.

Muttefikler ellerinde en zeki bilim adamlarını bu şifreli mesajları çözmek için kullanıyorlardı. Ama muttefikler 18 saat önce ele geçirdikleri bir şifreyi çözebilmelerinde mesajda bahsedilen ve gizli olduğunu sandıkları aslında çoktan bombalanmış oluyordu.



Enigmadan kurtulabilmek için İngilizler, Londra'nın biraz dışındaki orta boyutlu bir kasabayı tamamen kamu alarak buradaki evlere ülkedeki bütün matematikçileri, fizikçileri, kimyagerleri hatta gazetecilerde bulunduran çözmek konusunda başarıya ulaştı. Günübirde eden sade vatandaş

lar bile yer estirerek gece gündüz, Enigma'nın şifre sisteminin çözecek bir formülü arayışına girmişlerdi. Ancak aslında o kadar yavaş yürüyordu ki Enigma'nın sırrı çözülene kadar Almanyanın bütün dünyaya egel olması şüphesiz olmayacaktı.

Ve sonra bir gün yine bir şifreli mesaj çözüldüğünde, henüz her şey için geç olmadığına farkına vardı. Atlantik'te bir Alman U botu hasar görmüş ve hareketsiz şekilde kerdisine yarama geçecek başka bir Alman denizaltısını beklemekteydi. Muttefikler, ellerinde tüm imkana denizaltıyı ele geçirmeye çalışırlar.

Tarihin seyrini değiştiren bu operasyonu, tarihin gerçeklerinden biraz saparak anlatan U-571'de Matthew McConaughey, Bill Paxton ve Harvey Keitel gibi Hollywood'un son yıllarda yıldızıyken iyiye parmış oyuncularını ve bir de sürpriz olarak Jon Bon Jovi rol alıyor.

Cem Şancı

Wonder Boys Mükemmel Yazar

Yazmanın nasıl bir tutku olduğunu bilenler için bir solukla izlenilecek bir filmimiz var bu ay. Dana Doğrusu sadece tanıtım verildi. Film henüz gelmedi.

Michael Douglas, Tobey Maguire, Frances McDormand'ın başroller üstlendiği filmde Michael Douglas üniversitede genç yazar adaylarına yazmayı öğreten esk bir bestseller yazar çalıştırılıyor. Aynı zamanda duygusal problemler yaşayan ve üniversitedeki profesörlerden birinin eşine gizli bir ilişki yaşayan Douglas bir zamanlar büyük bir tutku ve başarı ile yazan, içindek yazarı aramaktadır. Öğrencileri arasındaki içine kapanık, ailesi ile problemler yaşayan ancak çok yetenekli bir gençmiş sorunlu ile ilgilenirken kendisini risksiz ve son beş yıldır bitiremediği binlerce sayfalık "büyük" romanında sorgulamaya fırsat bulur. Douglas, sıvığı'nın kotasına ait olduğu bir köpek çalınan arabası, eşcinsel yayıncısı ve antik değerli olan bir palto ile sorunlu ama

yetenekli bir öğrencinin etrafında şekillenen garip olaylar sonucunda "yazmanın" nasıl bir tutku olduğunu, tekrar keşfetmeye başlar.

Michael Douglas'ın önceki filmlerine bakarak, aksiyon veya ateşli aşk sahneleri bekleyenler için hayal kırıklığı yaratacak film, yağmurlu hava arda, kapalı mekânlarda ve geceleri çok uzun sahneleri ile seyirciyi bir yazarın içine düştüğü umutsuz uçuş ve çöküntüye hissettirmeye çalışıyor. Ama her şeyden önemlisi, komutayı hissettirmeye çalışıyor. Ama her şeyden önemlisi, komutayı hissettirmeye çalışıyor. Ama her şeyden önemlisi, komutayı hissettirmeye çalışıyor.



şekilde senaryoda yer aldığı görüncü etkilendiğiniz hissedebilirsiniz.

Mükemmel Yazar seyrettikten çok sonra bile dönüp dönüp filmdeki sahneler ve diyaloglar hakkında düşünmekten zevk alan aramut udedecek başarılı bir yapımdır. Ama panalı bütçeli, aksiyon ve na reket dolu, gösterişli bir yapımdır. Yanlara siddetle uzak durmalarını tavsiye ederiz. Acele etmeyin. Katar vermek için birkaç ayınız var. Önünüzde.

Cem Şancı

Kritik *Alone With Everybody*

Bu ay Kültür köşelerinde sadece tanıtım değil, sinema hakkında bir sohbet de gerçekleştiriyoruz. ICQ üzerinden online yaptığımız sinema söyleşisini, olduğu gibi beğeninizle sunuyoruz. Kadir Tuztaş ve Cem Şancı arasında cereyan eden kıran kırana online sinema kritiğinin ilginizi çekeceğini umarız.

<Kadir> Selam mudurum

<Cem> Kadir beyciğim, Gone in 60 Seconds'ı beğenmediğini yazmışsınız geçen aylarda

<Cem> Bense, ilgi çekici buldum. Aksiyon filmi sevenleri doyuracak düzeydeydi

<Cem> Ancak size aksini düşündüren neyd?

<Kadir> Evet, haklısınız. Gerçekten de beğenmedim. Bence film ismi ni kadiramıyor

<Cem> Cages'in karıması filmi heyecanı kıyıyordu bence

<Kadir> Tamam, aksiyon filmi sevenler için yeter olabilir. Ama ben filmin ismine bakınca etrafta deliller gibi koşturan, son model super arabalar bekledim. Gerçekten de super arabalar vardı ama hiçbir yeteneklerini göstermeye fırsat bulamadılar. Sadece filmin sonundaki Mustang çalınırken kovalama sahnesi vardı ki, zaten o da yetersizdi. Zaten geçtiğimiz senelerde yayınlanan Ronin'den sonra hiç bir araba kovalama sahnesi beni memnun edemiyor

<Cem> Bu konuda size katılmak durumundayım. Ronin'den sonra ben de aksiyon filmlerine başka gözle bakmaya başladım.

<Kadir> Nicolas Cage ise seyrettikten sonra ilk filminde (Snake Eyes ve 8 mm) bence vasatın üstüne çıkmadı. Tabii ki Gone in 60 Seconds ile bu film sayısı üçe yükseldi

<Kadir> Ronin'de Robert De Niro'nun Peugeot 406 kullandığını

sahne eri unutmam mümkün değil. Kadıköy Süreyya sinemasının koltuklarına resmen yapışmışım

<Cem> O taktirde gelin sizi bir Robert De Niro hayranı yapalım

<Kadir> Memnuniyetle olabilirim

<Cem> Ancak umarım bazı Fransız otomobil firmalarından reklam ücreti almıyorsunuzdur.

<Cem> Tabii, sinema salonlarının reklamı da buna dahil Kadir Beyciğim

<Cem>?

<Cem>?

<Cem>?

<Cem> Kadir Beyciğim, dustunuz mu yoksa saklanacak yer mi arıyorsunuz?

<Kadir> Pardon, bagant mı koptu? Nerede kaşıyık?

<Cem> Robert De Niro diyor duk

<Kadir> Anı, evet! Bir roportajında Ronin'in çekimine başlama- dan aylar önce o karakteri en iyi şekli de yansıtabilmek için çabasmalar yaptığını okumuştum. Zaten Nick Nolte ile beraber oynadıkları Korku Burnu isimli filmiden sonra hayranlığım bir kat daha yükseldi.

<Cem> O filmi okuyucularımıza biraz hatırlatabilir misiniz? Korku Burnu nu?

<Kadir> Yanlış habiri arıyorsam, Nick Nolte Robert De Niro'nun hapse girmesine yol açan bir avukati canlandırıyor. Ancak De Niro'da napışnane guneri boyunca Nolte'dan intikam alacağı günlerin hayali ile yaşıyor ve serbest kalınca da çalışmaya başlıyordu. İlk olarak aileye yaklaşıyor ve koleje giden kızına askını t. oluyor ve onun güvenliğini kaza niyordu. De Niro muhteşem bir oyunculuk sergiliyordu bence

<Cem> Robert De Niro'nun bu tarzda bir de "Fanatik" isimli bir filmi vardı. Benzer rolde, hatırlar mısınız?

<Kadir> Evet o filmi de hatırlıyorum. Sanırım De Niro gerçek hayatında da pek sağlıklı bir insan olmamış. En azından bu kadar filmiden sonra



<Cem> Umarım bu eleştirilerinizi okumaz. Zira, sizden de intikam almaya kalkabilir

<Kadir> Tamam. Ben korktum bu kadar yeter. Robert De Niro ile basıca kamam

<Kadir> Geçen ay gösterme giren Yolun Sonu isimli gerilim filmine değinmek istiyorum. Henüz gitme fırsatını bulamadım şama, okuduğum tüm eleştiriler olumlu yondyd. Filmde insanların kaza sonucu olme korkusu üzerinde duruluyormuş

<Kadir> Sizin son zamanlarda seyredip de, "Bu aslında benim beklediğim filmmiş" dediğiniz bir film oldu mu hiç?

<Cem> Geçen yıldan kalma bir filmi videoda seyredince benzer bir hissi yaşadım

<Kadir> Hangi film?

<Kadir> Film çok fazla basmakalıp olsa da, Kaçak Gelin, uzun zamanı arayışında olduğum "eğencel" filmi imiş

<Kadir> Evet, ben mi de bu senelerinde gitmek zorunda (:) olduğum filmlerden biri

<Cem> Lakin, son dönemde gerçek anlamda beni etkileyen film, henüz vizyona girmemiş "Wonder Boys" dur

<Kadir> O filmin ismini duydum?

<Kadir> Biraz bahsedebilir misiniz?

<Cem> Bu ayki eleştirilerde tanıtım ancak biraz daha bahsetmekte yarar var

<Cem> Yaratıcılığı kaybettigine inanan bir yazarın, bir üniversitede ders vererek geçirdiği "zorunlu" hayatında aniden geliş veren olayları konu alıyor

<Kadir> Basit bir konuya benzer ancak işleme tarzına göre oldukça etkileyici olabilir

<Cem> Senaryosu güzel kotarı-

lmıştı

<Cem> Kimi yerde "bu diyalogu sadece yazmış olmak için yazmışlar diye düşünübiliyorsunuz ama ilerleyen dakikalarda ortaya çıkan bir bağlantı ile hayretlere düşürebiliyorsunuz.

<Kadir> Aslında bunun için standart film kurtarma tekniği denebilir. Ancak tüm zeyirler de bu numaraya her zaman kanarlar. Adanır

<Cem> E bette ancak, hoşunuza gittik surece nerile geçeri dir

<Cem> Hayat bir hiledir Kadir Beyciğim

<Cem> Ayrıca, yaratıcılık ve kurallara saplanıp kalmamak konusunda çok güzel bir ders veriyordu film. Elbette kimi yerlerde Hollywood'un klişelerini görebiliyorsunuz ama sırf evlilikte adatamayı savunması bile filmi Hollywood'un tutucu, kurak havasından uzaklaştırıyor. Fakat evlilikte aldatmanın ne kadar doğru olup olmadığını burada tartışmaya im, o aynı bir konu. Sadece filmin son dönemlerde, insanları kızaya girmeye davet eden filmlerden biri olmadığını anıtmaya çalışıyorum

<Cem> Fikri dikkatlice seyretecek azım

<Cem> Kadir Beyciğim, Dergi Yayıncılığının bu İlk Canlı Yayınında, bizimle bu kritiği imza attığınız için teşekkür ediyoruz. Artık okuyucu aramız, yan sayfada hatırladığınız müzik kosesine geçsinler, ne dersiniz?

<Kadir> Nasıl isterseniz Cem Beyefendiciğim. Ancak muhterem okurlarımıza veda etmek istiyorum. İzninizle

<Cem> Ediniz

<Kadir> Sevgili okuyucularımız, saygı ve sevgi hayatınızın hiç bir noktasında yitirmeyin





Stüdyo Philippe Sollers

Philippe Sollers'in Esin Talu Çelikkale tarafından Türkçeye çevrilen ve Yapı Kredi Yayınları tarafından yayınlanan romanını tanıtmaya arka kapakta yazarın aktararak başlamak istiyoruz.

"Önce Kadınlar, şimdi Stüdyo. Her yapıyla Fransa'da yankı uyandıran Philippe Sollers, kuramsal çalışmalar, deneme ve eleştirilerin yanı sıra, Tel Quel ve L'Infini dergilerinin kurucusu olarak da yazın dünyasının en renkli, en nırcın yüzlerinden birisi. Alaycı, ayrıntıcı, şifresel. Barthes'in gözdesi, bu yaşayan Kazanova bir kez daha Türkçede.

Tanrıların gizli aheni, Hölderlin, lanetli dahi Rimbaud, şifreli, ameliyat masaları, kızıl serviserler, satılık dar şeytan, para, ölümler, seks, ayrıntılar, rastlantılar... Sollers'in kalemdeki düşlemlerinden kesitler.

Kanramanı, yalnız yaşamında

eski karısının daha eski evliliğinden olma oğlu, başka bir yazar arkadaşının babasını anılamaya çalışan çocuğu ve köşedeki restoranda garson olarak çalışan, kaçamak sevgiliyle geçirdiği bunaltım dolu günlerden, kızıl serviserinin, dinler ermi entrikalarına dolu oyunlarına dek içine bir yalıcılığa çökerek yazarın sıklıkla kısa cümlelerden oluşan anlatım okunusu kolaylaştırıyor. Gırtlak gibi gürünse de, çoğu kez kafasındaki düşünceleri aktarabilmek için okuyucuya düşüncesinin ne olduğunu çözdürecek anıtar kelimeleri arı ardına sraaması ile, Stüdyo'nun kısa süre içinde okuyucuyu zihinsel bir karmaşaya sürüklediği gözle çarpıyor. "Ağır" bir şeyler okumak konusunda çekingenlik yaşayanlarınız varsa aranızda, kanramanının düşünse, fırtınaların arasında gizli bir macera ro-

Yapı Kredi Yayınları,
Çeviren: Esin Talu Çelikkale

Cem Şancı



YILAN

Clive Cussler-Paul Kempresos

Altın Kitaplar
479 sh,

Tarhiyasında isdedek zorunlu ve sıkıcı bir ders olmaktan çıkıp, belgesel, sinema filmi, romanlara konu olunca son derece çekici hale gelebiliyor. Son dönemlerde tanınan romanların satış rekorları kırmadan da kolayca anlaşılabilir bir sonuç bu.

Altın Kitaplar Yayınlarından çıkan 'Yılan' ise tam anlamıyla bir tarih romanı. Omasa da Indiana Jones tadında bir su altı arkeoloğu olan Kurt Austin ve yardımcısı Joe Zavala'nın maceraları etrafında tarihin henüz açılmamış soruları ve detayları ile ilgili bir eser.

Clive Cussler'in detaylı ve sürükleyici anlatımı ile cümlelerin film ka-

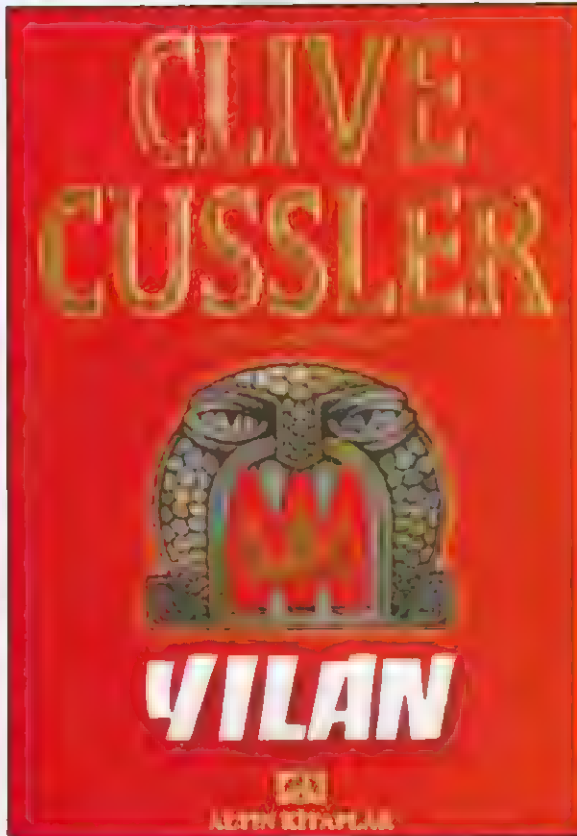
releri gibi canlandığına şahit olacağınız romanda, Kurt ve Joe'nun kendileri gibi bir su altı arkeoloğu olan Nina Kirov'un,

Afrika sahillerinde acımasızca katledilen araştırma ekibinin akıbetini araştırırken karşılaştıkları sürprizlerle, dünya tarihi beklediye-

nden yazmak zorunda kalacak bir bütün tarihin dünyanın ve insanlığın gelişiminin yanı sıra bir teori üzerine oturduğu ortaya çıkacak.

Romanın 479 sayfa olması kimin zıkkın kutulacak olsa da, akıcılığı ve sürükleyiciliği ile goze çarpan kitabın kendisini kolaylıkla okuttuğu bir gerçek. Şu uzun yokuşlarda ne okuyacağımı bilemiyorum" derdinden şikayetçi olanlardansanız, Yılan'ın sizin için deva olacaktır. Bileceğiniz ama bu kez de şu soruyu soracaksınız kendinize "Peki donüş yolumu buldum mu okuyacağım?"

Cem Şancı



İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ
Şehir Tiyatroları



Belle & Sebastian

Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant

Amator bir okul grubu olarak başlayan Belle & Sebastian, daha sonra sesini İngiltere dışına duyurmayı başardı. Glasgow'u grubun son albümü *Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant*'e sadece devamlı takip eden fanlarından değil tüm dünyadan büyük ölçüde ilgi gördü. Yaptıkları müziği pop olarak telendirebileceğimizi İngiliz grubunun uzun isimli bu dördüncü albümünde aynı müzik kalitesi ve şarkı sözleri içerisinde gizli olan hikâyeler aynı kalitede devam ediyorlar. Bu albümde müzik olarak hiçbir de-

siklik olmasa da grubun beyni Stuart Murdoch'un söz yazarlığını, gitarist Stevie Jackson ile paylaştığını görmüştük. Albümde ilk goze çarpan birkaç parça ise Bir erkeğin trafolarını dile getirdiği *The Model*, hüzünlü sözleri ve yavaş ritmiyle *Waiting For The Moon To Rise* erkekse sorunları dile getiren *The Wrong Girl* ve *Don't Leave The Light On Baby*. Belle & Sebastian değişik soundu ve ruh haliyle kesinlikle dinlenmesi gereken bir grup.

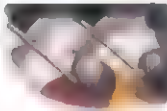


Madonna

Music

Bir şekilde her zaman gündemde kalmayı başaran Madonna son albümü ile de bu çeneceği devam ettireceği benziyor. Şansen Hülya Avşar'a (Fizik olarak değil) benzettiğimiz Madonna'nın yaptığı her hareket tam anlamıyla bomba etkisi yapıyor. Albümden çıkan ilk parça albümü aynı smi taşıyor. *Music*. Radyo aradağıtıldı. Çirlik günden beri araksız çalan ve iste erde devamlı olarak yükselen *Music*, Madonna için bence bir dönüm noktası anlamı taşıyor. Fransız DJ Mirwais Anmadza'nın

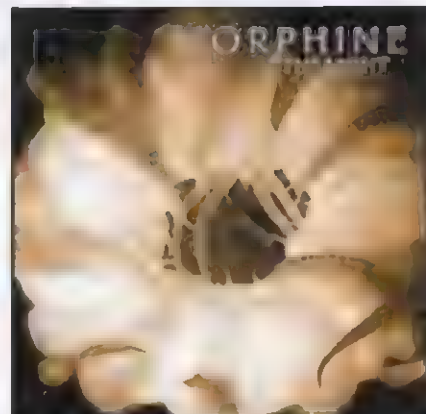
ağırlığını koyduğu albümde Paris elektro-pop havası hakim. Bu hal ile Fransız elektronik müzik grupları Daft Punk veya Air ile benzerlik gösteren albüm özellikle dans müzik sevenlerin hoşuna gidecek nitelikte. Çeşitli efektlerin kullanıldığı *Impresso* ve *Instant*, *Nobody's Perfect* ve akustik gitar ile klavye birlikteliği çok iyi kullanıldığı *Deserve It* albümde goze çarpan ilk parçalar. Madonna, tarihin en iyi albümü olarak nitelendirilen *Ray Of Light* sonrasında da değişikliği ve kaliteyi sürdürüyor.



Morphine *The Night*

Rock tarihinde kendine oldukça önemli bir yer edinmiş ancak sesini çok büyük kitlelere duyuramayan (En azından Türkiye'de) Morphine'in beşinci ve aynı zamanda son albümü de olan *The Night* rafardaki yerini aldı. Son albüm olmasının nedeni ise grubun solisti, bassisti ve hatta beyni olarak telendirebilecek olan Mark Sandman'ın 3 Temmuz 1999'da İtalya'da bir konser esnasında kalp krizi geçerek, en sevdiği şey yaparken ölmüş olması. Sonuç olarak bu albümde Mark Sandman ölmeden önce tamamlanmış olan parçaların yer alıyor. Sonuç olarak grubun beyni olan

Mark Sandman'ın madan grubun solisti ve Morphine'i Morphine'i yapan karanlık sözler o madan grubun devam etmesinin pek bir anlamı yok. Veda niteliği taşıyan bu albümde Morphine'e kasıkları arasına katılacak bir çok parça mevcut. Oryantalı ritim ile farklı bir hava yakalayan *Rape On Fire*, *Take Me With You* ve *The Night*. *I'm Your You're Mine* bu parçalardan birkaçı. Son olarak albümde diğer enstrümanlardan farklı olarak kullanılan lirası o ması da Morphine'e özgü bir şey yok. Eğer Morphine ile tanışmadıysanız son vagona yetiştiğiniz demektir.



Kadir Tuztaş

KARANLIKTAKİ YÜZLER

Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsetmeye devam ediyoruz.

Savaş sürdürmek istiyorsun. Asla bitmeyeceğini biliyorsun değil mi? Bu savaş senden çok önce başladı. Meleklerle bilginin savaş kadardır eskidir neredeyse. Kutsal olanla lanetlenmişler arasında, canlılar ve ölümler arasında bir damla yaşam özü çin tarhinin öncesinden beri devam ediyor. Babı kulelerinde Bizans'ın koridorlarında Balkan beyliklerinde senin tarhin dedğin her şeyde savaş vardır. Bazen onlar kendilerini arınca çarpıp zayıf düştüler, bazen de biz er... Ama asıl savaş kimse unutmadı. Biz er et parçası değiliz, biz er kalb atan, nefes alanlar. Biz er dünyanın gerçek sancılarıyız. Ama onlar kadar güçlü değiliz. Bizim gücümüz onlar hakkında bildiklerimizle yitirildi. Çünkü günün kaybolmasına bir kaç saat kaldı.

Geçen ay, vampirlerin varlığı

nın kökenini ve sosyal yapılarını kavrayan atmaya çalışmıştık. Bu ay, oyunun içine daha fazla gireceğiz, vampirlerin gizemi güçlerini ve Camarilla kanları olarak adlandırılan yedi büyük kanı tanıtacağız.

Vampirlerle ilgili soyenceerde, onların on adam gücünde olduklarından, kurt ya da yarasaya dönüşebildiklerinden, başkalarına hükmedebildiklerinden söz edilir. Bunların kaynağı vampirlerin "discipline" adı verilen insanüstü güçlere sahip olmalarıdır. Vampir: The Masquerade-Redemption oynayanlara yabancı gelmeyecek discipline'ler, her seviyede klan üyelerine farklı özellikler sağlarlar.

Oyuna sınırlı sayıda ve yalnızca klan niza özgü discipline'lerle başlarız. Ancak içinde güçleri nizi geliştirebilirsiniz.

Güçlerim içimde ilk kabardığında

toprağın kuvvetini nasıl alabileceğimi keşfettim. Book of Nod Anima'sını, vampirleri hayvanlar üzerinde kontrol eden bir yapıyı. İlk aşamalarında hayvanlarla konuşmayı ya da olıvardaki hayvanları çağırma yetisi sağlar, daha gelişmiş seviyelerde vampir, kendi içindeki "hayvan" baskalarını aktararak onları kontrolsüz bir öfke nöbetine (frenzy) sokabilir.

Auspex: Ağız sinirlerini genişleten bir özelliktir. Başlangıçta duyuları keskinleştirir. İçinde karışık bir zihnin okumaya, ya da ruhu bedenden ayırmaya olanak sağlar.

Celerity: Vampir normalin çok üstünde bir hızla hareket edebilir. Doğuşta daha erken davranır, mesafeleri çok daha çabuk kat edebilir.



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sydney 2000

Diablo II

Kurbağa kesmece

gularna yönelik bir güçtür. Vampir, çevredekiler üzerinde hayranıktan korku-körüne bağlılığa kadar her türlü zihinsel baskı yapabilir.

Protean: Vampirlerin bedenlerinin bir kısmını ya da tamamını değiştirmelerini sağlar. Ellerini pençeye çevirebilme erine, topırağa karışabilme erine, yarasaya kurt ya da sis haline dönüşebilme erine zihin veren bir özelliktir.

Thaumaturgy: En ilginç discipline'lardan biri olan Thaumaturgy aslında bir dizayın ve büyülerden oluşur. Belirli basit olanları vampirin çevreden gelen güneş ışığını engellemesi, cisimleri uzaktan kontrol edebilmesi ateş ve havaya hükmedebilmesi üzerine o sınıfta Thaumaturgy kullanılarak pek çok farklı etki yaratılabilir.

Torunlar...

Vampirlerin büyük kısmı ya da bilindik kadarıyla büyük kısmı Camarilla klanlarına dahildirler. Camarilla, mevcut on üç klanın yedisinden oluşur. Vampir toplumunun değişmez parçasıdır. Entrika, kendin Camarilla içinde de yoğun şeklide gösteriyor olması na rağmen, yine de Camarilla'nın iyiliği için enmiş olduğu söyleyebilir. Camarilla ya dahil olun olmanın, her klanın üzerinde uzmanlaşmış olduğu discipline'leri ve kendilerine özgü bir zayıflıkları vardır.

Brugan: Ortacağda daha çok savasçı kısıtlı klanıdır. Onun için klan Brugan, bugün serserilerden, punkardan, suçlulardan oluşan dev bir cete görünümündedir. Doğanın gereği mevcut her şeye başkadırlar. Her ne kadar Camarilla içinde yer alıp kuralar benimsemiş olsa ar da, "isyan" düşünceleriyle Camarilla



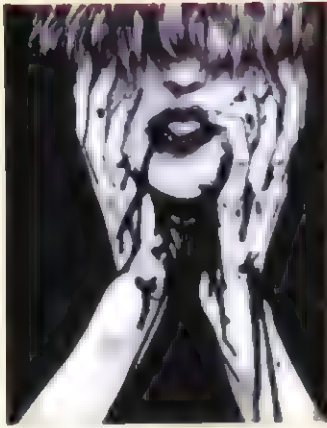
Dominance: Diğer varlıklar üzerinde zihinsel kontrol sağlar. Başlangıçta basit komutları emreden vampir, gücü arttıkça rakibi'nin zihnindeki bilgileri değiştirebilir ya da bizzat karşısındaki ölüm için vücuduna geçebilir.

Fortitude: Vampir hasara karşı üstün bir dayanıklılık kazanır. Hatta vampir kısa bir süre içinde o sınıfta bir direnebilir.

Obfuscate: Kendini, yalnızca marağın ardına saklama sanatıdır. Baskasının görünüşünü taklit edebilir ya da görünmez olmak obfuscate sahibi bir vampirin mümkündür.

Potency: "On adam gücü" efanesinin kaynağıdır. Potency, vampir yumruk yumruğa dövüşlerde ya da ağırlık kaldırma konusunda bir güç verir.

Presence: Çevredekilerin duy



an Fortitude)

Malkavian Pek çoklar Malkavianı tam bir kan olarak görmezler. Bunun nedeni kan Malkavian tarafından vampire dönüştürülen insanların ya da ruhaniyetleri ya da isiriktikten kısa bir süre sonra ölüye donmalarıdır. Genellikle kaçık muamelesi görsele de, Malkavianların deiyiminin ardında büyük bir öngörü ve zeka yatıyor da yadsınamaz. Zayıflıkları, kim zaman girdiklerinde ilk kızlarıdır. (Kandisciplinler: Auspex, Dominate, Obfuscate)

Nosferatu Vampir olmanın acısını en çok yaşayan kan herhalde Nosferatudur. İslidklarından itibaren geçirdiği fiziksel değişim sonucu, tam bir nikit garbesine dönüşür ve bu nedenle yasamlarını insanlardan uzaklarda sürdürürler. Bu kız yaşamları onları bazı avantajlar da sağlar. Kimse kentin yeraltı tünellerinin, arka sokaklarının Nosferatuları kadırları bilmez. Üstelik üzerlerindeki bu lanet onları bir binerine danda da yakıştırdığı için kendilerini çok iyi organize olmuşlardır. Zayıflıklarını söylemek gerekirse herhalde (Kandisciplinler: Animalism, Potence, Obfuscate)

Tremere Klan Tremere, Camarilla'nın cadıları olarak da bilinir. Ortaçağ öncesinde bir grup büyücünün oğusturduğu bir örgütken, yekadıkları bir vampirin gücünü kullanarak kendilerini kan haline getirdiler. Thaumaturgyde ustalası olan Tremere, kendini kızıl çin korunması ve Camarilla'nın perde arkası yönetimine adanmış. Camarilla içinde oldukça saygın bir yerleri vardır. Ancak geçmişte ölümsüzlüğü vampirlerden "aldıkları" için kendilerini affetmemis Camarilla içindeki diğer anların bir numaralı düşmanlarıdır. Her Tremere,

klan yöneten yedi yöneticiye "kan bağı" ile bağlıdır ve bu kan bağı'nın yarattığı gizli güçleri Tremere yöneticileri cana gence Tremere'ler üzerinde büyük kontrol sağlarlar. (Kandisciplinler: Auspex, Dominate, Thaumaturgy)

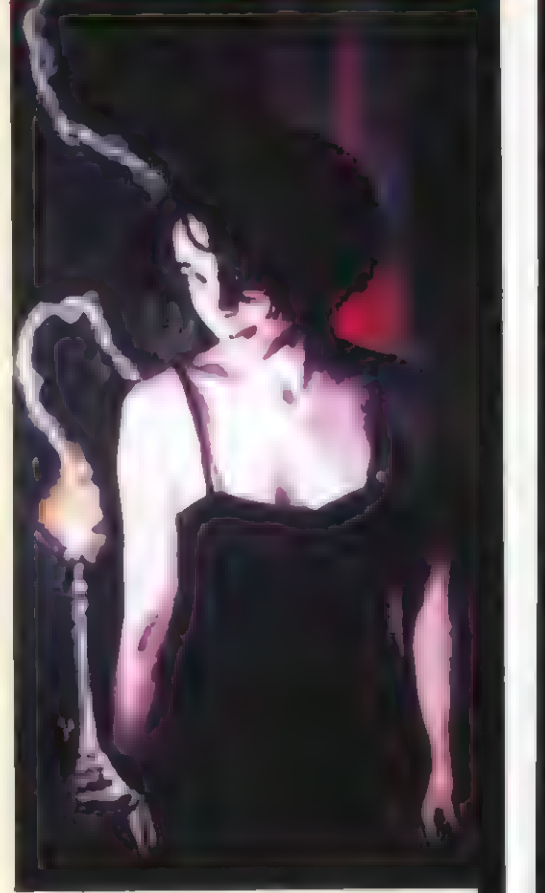
Ventrue Her zaman şık, kıyafet ve aristokrat. Klan Ventrue, Camarilla'nın görünen yöneticisidir. Camarilla'nın kurduğundan itibaren büyük ne örgütte büyük söz sahibi oldular. Yöneticilerin çoğunluğunun klan Ventrue'dan seçilmesi de tesadüf değildir. Diğer klanların da yığılıdır.

Onlar yönetmeyi bir görev bilirler. Zayıflıkları ise her şeyde olduğu gibi kan konusunda da seçici olmalarından ibaret. Sadece kendileri seçtikleri belli bir gruptan (Orneğin kadınlar gençler, soyutarı kan emmek zorunda dırlar. (Kandisciplinler: Fortitude, Dominate, Presence)

Toreador Camarilla'nın sanatçılarları. Kan Toreador üyelerinin çoğunluğu fani yaşamının da öyünçüsüdür ya da müzisyendir. Sanatçıları tutkuları ölümsüz yaşamlarında da devinir. Eger Ventrue gibi lüks ve zarif ortamlarda sıkça görünse de Toreador'un amacı yönetmek değil, her zaman daha iyisini üretmektir. Zayıflıkları çevrelerinde güzel idler karşısında donup kalma riski, bu çin doğumunda da olabilir. Sadece altında bile o sarı bu güzel iğni çekiliciliğe kassı koymamalarıdır.

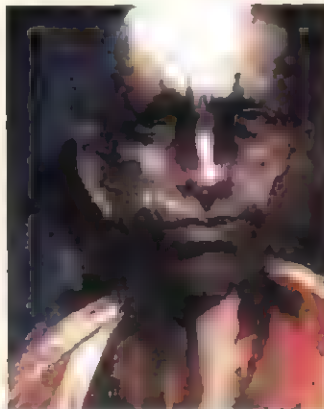
(Kandisciplinler: Auspex, Presence, Ceerity)

Gecen ay söylediklerimiz gibi



tüm binler vampire. The Masquerade genel bir paketi, teyit ediyor. Diğer klanlar ve disiplinleri burada anlatılmıyor. Şimdi ilk bir anımı yok, çünkü genellikle oyuncular size tanıtık arımlar kullanarak oyun arına basıyorlar. Eger merakınızı cezbediyse her türlü yardımınız. Sırdıkları vampir dosyası kapanmış oluyor. Safak sokene dek sağıkakak kalmın

Batu ve Gökhan geceleri çalışa çalışa bu hale geldiler. Vampirler hakkında bir yazı daha yazarlarsa adları sataniste çıkacak.



Bir Sigara İçimi!

Çoğumuz farkında değiliz ancak, dünyada ilginç bir şeyler dönüyor. Kimsenin bizi kabul etmediği, dünya devletlerinin vize adı altındaki demir parmaklıklarla hepimizi hapsediği bu yarım adanın içinde, her şeyden habersiz, zorunlu çilemizi doldurup goçup gidiyoruz. Ancak bu sorun ar bizi ilgilendirmiyor, hepimiz mutluyuz çünkü hepimizin elinde her zaman bir paket sigara bulunuyor.

Canımız ner sıklıkla da pake tinden bir sigara çıkartıp özene bezene sabun alıp sakladığımız çakmağın ateşini rüzgardan korumaya



ni savunuyorlardı. Soru çok basitti. Sigara içtiğinizde ortamı yayılan dumanı nedeniyle içmeyenlerin içme me özgürlüğü zorunlu olarak ortadan

kalkmaktadır. Sigara içmeyenlerin de içme me özgürlüklerini kullanmaları için ne yapmalarını tavsiye edersiniz?"

Sonuç mu? Sigara içenler büyük bir utanmazlıkla, rahatsız olan gidip bina dışında çakışın demışti ve şirketle büyük bir kar gaza çıkmış, pek çok kişi şundan o m istu

Duman duman...

İçindek uyuşturucu madde lerin bağımlılık yaptığı ve bu yüzden modern ülkelerde bağımlılık yapıcı madde olarak kabul edilerek kullanımı surek daha fazla yasaklanan sigaranın bir de psikolojik boyutu var. Bu ay, yan sayıdaki köşe yazıma basıyan Leve'in en esk yazara nından sevgili Berker'in, oyunların gerçek hayatı kaçırmak için kullanılan bir fırsat oluşturduğu hakkındaki cumlelerini okuyunca aklıma sigara hakkında psikologların yaptığı yorumlar geldi. Farkındasınız mı? Herdeyse tüm dünyada bilgisayar ile sigara butunleşmiştir. Birg sayarların ve özellikle de bilgisayar oyunlarının söz konusu olduğu durumlarda espri lerde hep paketlerce sigaradan, kutularca pizzadan ve buzdo ab dolusu biradan bahsedilir. Pizza ve birayı diyeceğim yok elbette. En azından sizin kösterol di zeytin z ne de niyle baskas nın kanser o ması ihtimali yok. Ama şu sigara hep kafa ma takımıdır. Çünkü bilirsiniz, sopa, tabanca, tüfek, bıçak hatta sigara insanlığının zınnında erkekliği ve cesareti, gücü ifade eden sembollerdir ve sigara kullanmak aslında özgürlüğünüzü kanıtlamak, kendinizi güçlü hissetmek için seçtiğiniz

bir yodur. Ortaokulda büyükleri içmemiş çocuklar 13-14 yaşındaki küçük kızlar bir an önce büyümüş olmak için basamazlar mı sigaraya? Bir düşünün.

Sen Kaplarsın...

Şimdiye Cumhuriyet'te yazan, üniversitedeki sosyoloji hocamın derste sigara çeken bir arkadaşımıza verdiği öğütü düşünerek hatırlarım hep. Bu toplumda herkes sigara çiyor ve herkes bunu karşısındakinden korktuğu için yapıldığını biliyor. Karşındakine güçlük göstermek istiyorsan sigara içme de kimse seni korkak olduğunu anlamasın."

İnsanlar da kıvırt edince hep bir kalabalığın içine girdiklerinde, bir toplantıya katıldıklarında, zor bir



problemlerle karşılaştıklarında hemen sigara yakarlardı. Karşılarında ki insanlardan çekinmenin, kendine güvenmişliğin ve zor bir problem karşısında panikle kapılmadığını, moralini güzelleterek cesaretini toplamaya çalışmanın bir işaretidir sigara yakmak. Üstelik en acısı, bu insanların çoğu da aydın, geçinçli ve demokrasi den, özgürlüklerden dem vururlar da ma "Entelektüel düzeyi" yüksek jazz barlardan birine girince bir akşam, tavandan tabanca sigara dumanı ile doludur ve bu insanlardan bir tanesi bile kapalı yerde sigara içmenin ne kadar çirkin, medeniyetten uzak, saygısızca bir hareket olduğunu düşünmez. Çünkü özgürlük ve demokrasi sadece onların sineğidir. Çiz zaman çiz eder. Çünkü (hepsi alınmasın) bir sigara tiryakisi genellikle asla başka insanlarla haklarına saygı gösteremeye



Cem Şancı

Nefes almaya
Buruna mendil tıkama
Kanserden korunma

cek kadar benli olmış ve sigaranın kölesi olmuştur diye düşünürüm.

İçimi...

Biraz değil, tam anlamıyla saygı istiyoruz artık. İnternet kafeler de counter strike oynarken sizin sigara dumanınız çekip kanser olmak zorunda değiliz. Sevgili mi ze sarılırken, üzeremize sizin sigaranızın kokusunu ona koklatmak zorunda değiliz. Sigara içtiğiniz yerde geldiğinde girdiğiniz sigaranız başka insanların haklarına tecavüz etmeyeceğiniz açık alanlarda çin geri gelin. Adam gibi kibarca söyledik anımadınız. Mutlaka sert mi olmamız gerekir? Özgürlük başka insanların haklarını başladığı yerde biter. Etrafındaki insanlara

saygı duymay öğrenerseniz belki ontumuzdekı yuzyı da biz de bir uzay gemisi yapmaya başlayabiliriz. Ya da en azından adam gibi bir bilgisayar oyunu yaparız belki. Kime konuşuyorum ki? Tabii ki, hepimiz Bogart kadar kahramanlık, John Wayne kadar gözü pek değiliz. Ama unutmayın, ne piri zin hayran olduđu o sigara reklamındaki cowboy, aktör karşından oldu. Dağı n gözünün önünden. Koyun sürer.

Cem Şancı, bu yazıyı okuyan ofistekli sigara içenler tarafından özgürlükleri kısıtlama meraklısı bir faşist olmakla suçlanınca, göbeği çatlayana kadar güldü ve güneş sisteminin dışına kaçmanın yollarını aramaya başladı.

Dinlenmeler bir sigara içimi...

Bu birkaç paragrafta birkaç kütük olaydan bahsedeceğim. Ya zı nazarladığımız gazetelerde bir haber okudum. Amerika'ya giden THY uçağında sigara içen bir adam havada anında uçak n etrafında sarılan onlarca polis otosunun arasında tutuklanmış (ak siyon firmı gibi) ve Amerika'ya 9 yıl boyunca girmesi yasaklanmış. Haberi okur okumaz aklıma üniversite eğitimim sonucunda kazandığım "istatistikçi" sıfatıma eskiden çalıştığım bir araştırmacı şirketinde yaşadıklarım aklıma geldi. Çok sevgili müdürüm her fir satta benim yaşım kadar süredir to zamanlar 24-25 di galiba s sigara içtiğini joburkene bobürle ne anlatırken, müster kurumlarımız arasında bulunan Türkiye'nin en büyük sigara ci hazar nı firma arından bir şirket içinde gerçekleştirecekleri bir uygulama için ufak bir araştırmada zayın etmemizi istemişlerdi. Şirket içinde sigara içiminin serbest olup olmanmasını tartışmış ama sonuç alamamışlardı. İstislandım ve hemen küçük bir anket düzenledik. Anketin yanı sıra sorusu "sigara içenlere yönelik, çünkü sigara içme özgürlüklerinin engellenmesinin demokratik olmadığ

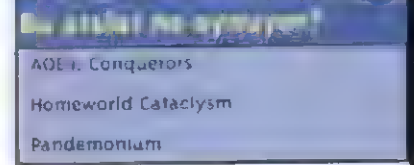
A person wearing a dark, patterned coat is standing and reaching up towards a small, dark object mounted on a light-colored wall. The person's right arm is extended upwards. The background is a plain, light-colored wall. The image has a slightly grainy, vintage quality.

Fun! Fun! Fun!

Oyunlar güzel, kaliteli, içerikli, heyecanlı tamam ama bir parçada eğlence olması gerekmez mi?



Tuğbek Ölek



çok daha fazla eğlenceli oyun istiyoruz. Mesele Re-Volt gibi oyunlar. Worms gibi oyunlar, TIM gibi ler!

Soylê karzımız bir yana birak p eski günlerdeki q b , çocuk-

ar g bi eğlenmek. Dert sız tasası içinde hirs ve ya tutku olmayan oyun ar. Ne kadar salak ol dukları n ç muhim de- gi. Mesela geçen ay n ce edigimiz Moorhunn jagd (umarım doğru yazdım). Ne bu oyun mu? Ortalıkta salak horoz ar ucşuyor sizde çifte ile vuruyorsun ız Neymiş efendim uzak tak 25 yakındaki 5 puanmış. Sacma sapan bir şey. Ama eğlenceli ste o saak tavuk ar vurup gözleninin koca çarpıar haine ged çini gormek gerçekten eğlenceli.

Derdimi sız ne kadar anatabildim bilmiyorum. Ama emnim ki içimizde benim gibi hissedeni zaten vardı ve onlar yazının basın dan ne demek istediğim anlaşıldı. Zaten bu tip şeyleri nasıl anlatır veya anlat ki insan. Bu çimizdeki

çocuk hoş bir heyecan çocukka bir şeyer. Neyse bu yazı daha fazla uzatmayalım. Ben çocukları bu ayın da su Sydney 2000'e devam edelim. Belki ikna edebilirsem sonra da Worms falan oynarız.

Tuğbek Ölek, işi gücü bırakıp layerleri, mini mekanikleri ve küçük arabalarıyla sonsuza dek mutlu olmak ister.

Bu ay ofiste en çok oynanan multiplayer oyun Sydney 2000 oldu. Üstelik tüm oyun seanslar tek bir bilgisayar başında gerçekleştirdi. Elbette bu gorenler için o dukca eğlenceliyd 4-5 kişi geçmiş bir bilgisayarın başına, hepimizin elen ayn, klavye üzerinde silah sesleriyle deli gibi tuşlara vurmaya başlıyoruz. Bağırıp çağırımlar ve yarış sonunda "Ruzgar gibiydim kim tutar beni bel" "Batu her seferinde dirseğini gözume sokmak zorunda mısın?"

"Gokhan da yenilgiye nic katlanamaz hal". "Siz 2.50'ye kadar beni pas geçtin ben bir tuvalete gidip geleym" gibi d şandan saçma gözükebilecek muhabbetler. Dediğim gibi bizi zleyenler için oldukça eğlenceliydi.

Ama aslına bakarsanız asıl eğlence bizim için güzıydı. Zaten oyunlar arasında tek yaptığımız genelde gulmekten kırılmak oluyordu. Gulmedğimiz zamanlarda oyun ve nasıl teknikler zlenmesi gerektiği üzer ne den tartışmalar vardı. Ve bunların hepsi eğlenceliydi. Counter'dan veya Starcraft'tan ya da başka herhangi bir oyundan, hepsinden daha eğlenceli. Evet belki diğer oyunlar daha keyifli veya zevkli. Ama eğlenmek farklı bir kavram. Sanki oyun dünyasında eğlence fikri her geçen gün geri planlara düşüyor.

Bunun biraz daha ayrdına varabilmek için bu ay bir parça eski oyunları dolaşıp eğlenmek nasıl bir şeydi ona baktım. Önce emulatorlerimi kurup C64 günlerinde ne kadar eğleniyorduk diye baktım. Her ne kadar zamanın en kan ve vahşet dolu oyunu da olsa Barbarian eğlenceli bir oyundu. Kafa atma hareketi çok komikti. Bir de su uçan kafa arı

toplayan kurbağa. Sonra Tron vardı. Orjinal filmle bir alakası olmasa da şu Nokia'lardaki yan oyunun iki kişi içi gibi birşeylerdi. Sonra Duel, İlk kişi çöp adam kovboylarla duel o yapırdık. Ve elbette ki Wizard's Wor. Takım halinde oynayabilmeniz için ragmen takım arkadaşınızı sırtından vurabilme keyfi vardı. O oyunu oynarken hep gülmekten kırıldık. Sonra Boulderdash vardı. Kısacası Commodore 64 günleri Anneannemiz niki katı sayıtye

buyuk payı olduğu su götürmez. Ayrca PC ler n ilk dönemlerinde oldukça eğlence platformu vardı.

Bugüne geçince bu eski havanın çok daha farklı bir havaya dönüştüğünü görüyorum. Şimdi oyunlarda çok daha fazla ciddi yet ve asık suratlı k haktır. Bunun bir sebebi de belki de bizim büyümüş olmamız. Sonuçta ilk C64 çıktığında oyuncu arın yaş orta amas kaçtı? 12 veya 13? Ama şimdi durum çok daha farklı.



evinin geniş bahçesinde ağaçlar ve çiçekler arasında tonton anç ve yaşlı bahçıvan ile geçiren mutlu günler gibiydi.

Benim o dukca uzak olduğum Amiga dönemlerinde ne oldu ne bitti pek bilmiyorum. Ama PC'nin ilk dönemleri bence en az C64 kadar eğlenceliydi. Özellikle de adventure'lar. Meniac Mans on ve Day of the Tentacle es idüşünün. Sonra Monkey Island ve Sam & Max. Bu konuda Lucas'ın

ve her yer ofisten çıkıp evine gelir gelmez kravatını çıkarıp PC başına oturan oyuncularla dolu.

Belki de sadece oyun dünyasının gelişimi bu yönde oldu. Oyun firmaları karzmatık oyunların sevimi olanlardan daha çok sattığını keşfetti. Açıkcası şu an bunu tam olarak kestiremiyorum. Bu 4-5 kiş oturup uzun süre tartışılması gereken bir şey. Ama şunu biliyorum ki biz Sydney 2000 ile çok eğlendik ve

LEVEL.COM.TR

Kalıplar içerinde yaşıyoruz. Bu kalıpları da kendimiz yaratıyoruz. Sonrada kendimizi onların içerisine atıveriyoruz. Bundan vazgeçme zamanı çoktan geldi. İçeriden çıkın artık.

Böyle paldırku dur konuya girmek istiyordum.

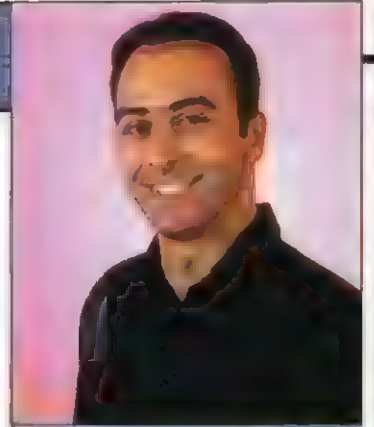
Aslında sürekli telefon ettiğim da kırk saat siz nasılsınız sağ olun bende iyim. Muhabbetim ya patlen çısı olemadım. Bir kırkı suden ve kalıplasmis hareketlerden hep nefret ettim. Harika sıfatırlar hep su tip cumeler duyarsınız ya "eee çok çok çok nası", ah ah işte bide yayı sağ olun. Dostlar hayalimin yarısı bu tip hap cumlelere geçiyor. Sık sıkca atıyoruz bir hap ağzımızda ve hapin renge göre konuşmaya başlıyoruz. Böyle bir sürü hap var hayalimizde, hava su napsi, nas sız ne alırsanız takmadık şeyler hapine olacak bu ülkenin durumu hap vs. Çünkü isim koyay bu işte bu yüzden siz kendimi tanıyım nereden geldiğimi neler yaptığımı ve nereden çıktığımı anlayayım gibi bir telaşın içine sokmak istemiyorum kendimi. Neden bu işi yaptığımı ne tip kızlardan hoşandığımı ilk oynadığımın oyunun ne olduğunu ya da en son neyi andığımı anlatılmak istemiyorum. Benim tek çabam şu okuduğunuz yazının sonuna da ağzınızın yan kşınıca ufak bir gülümseme bırakmak o kadar.

Şimdi gelelim konumuza.

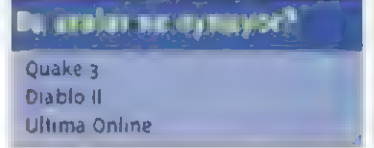
Berçtenin ayıte qını edtor yazsın. Okuyanların bildiği gibi dergiye İnternet sayfa arıyla ilgilenmek için geldim. Burada, aslında aylık dergi olmama karşın benim sorumluluğum gereği her gün haber bulup jüriye kazandırmaları da dergi ve sitenin dergi bulumlarıyla ilgilenemedim

manasına geliyor. Bu ağır yük ve sorumlulukta namensizler için olduğundan size de mecburen bir görev vereceğim. Evet artık böyle arkanıza yaslanıp çay çerken dergiyi okuyarak ya da kavayen zihniyete bir şeyler dokmeden elstirmeye çalışıp bir yandan da surf yapıp pasif bir yaşam sürdürmekten öte bir şeyler

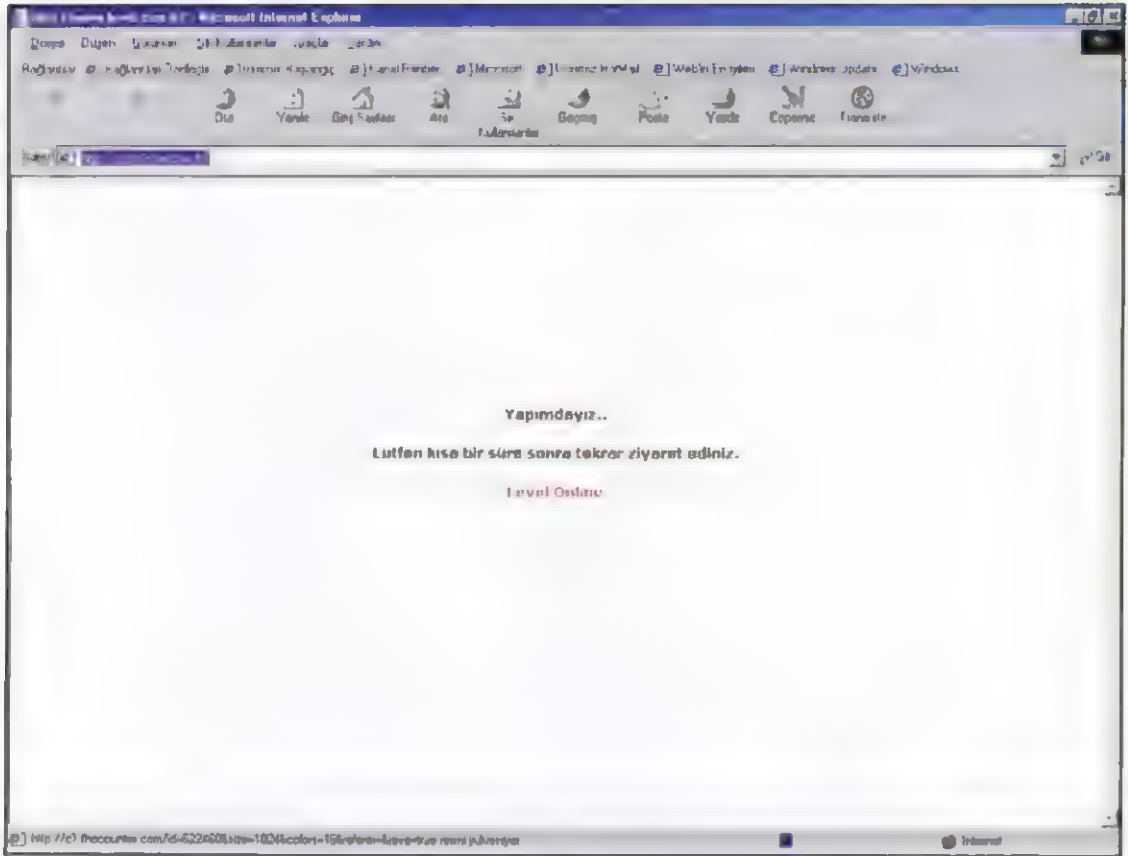
adımı uyandırıyor ya da yolda siz omuz attıklarında rahmet okuyabiliyorsunuz. Neden? Çünkü bundan hoşlanmıyorsunuz. İşte bunun gibi sitemizde siz rahatsız eden bir şey gördüğünüz zaman bize yazın. İmla kurallarını falan unutun yalnızca yazın. Nasılsa mailer sizinle benim aramda olacak. O yüzden rahatsız olun



Burak Akmenek



oyunattık. Devamı okuyucularımızdisinde oyununayatarındadır.



yapın. Kızmayın hemen canım bende böyle popomu yayıp keyf yapmayı ve okarken bir yandan da eleştirmeyi çok seviyorum. Çünkü hiç yorucu bir iş değil. Ama eleştiri yaparken üzerimden ayar geçmesine karşın hala bir şeyler değışmeyince daha da kızmaya başlarım ve kendime kendime söylenirim. İçimden konuşurum tabiki. Doga olarak bu da hiç bir şey değıştirmez. İşte burada en önemli cumleym kuruyorum. Eğer hoşlanmadığınız şeyleri insanlara söylemezsen onlar geçeri sonun ruyana girip akından geçeri okuyamazlar ki! Otobusto siz biraz sıkı sıkı bir

Sizere nezaket bir kenara bırakın demiyorum tabiki. Ama benimle konuşur gibi bana yazın.

İnternet'te oynarım

İnternet'te oyun oynayan arkadaşlara da bir mesajım olacak. Dergi de online oyun arada el atmayı planladığımdan bana sık sık oyun oynarken rastlayabiliriz. Nick name'im burada açık ama yakagim ama Hali Life Counter Strike ya da Ultima Online bana en sık rastlayacağınız yerler olacaktır.

Bu arada bizim fuarındaki standımızda 4 makine üzerinde LAN bağlantısı ya Counter Strike

defa görüp bu naıgi oyun satıyor musunuz? diye soran bir çok kişiye karşılaştım. Merak edenler ve bu konuda haberi bğisi olmayan insanlar kınamiyorum, olabilir. Onlara da stemize qrmelerini tavsiye edeceğim. Oyunla ilgili her türlü ayrıntı orada bulabilirsiniz.

Lütfen unutmayın asıl yaşam hap a mayınca başlar. İnternet'te görüşmek üzere.

Burak hastalansa bile asla hap içmemeye sonuna kadar kararlı görünüyor.

Yeni Bir Sayfa

Yeni bir dergi, yeni bir başlangıç. Küçük bir ısınma turu attıktan sonra görsel alemdeki yolculuğuma devam edeceğim; tabii sizi de yanıma alarak.

Herkese merhaba! Yeni den bir köşeye sahip olmak gerçekten güzel bir duyguymuş. Tedbir mekanları ferahlık vardır sözünden yola çıkarak ben de tasarımlarımı topayıp Level dergisine getirdim. Pekiyi bu yeni köşemde neler olacak? Eskiden olduğu gibi adventure oyunlarından bahsetmeye devam ediyorum. Tabii başka türlerden beğendiğim oyunlar da bu sayfada yer almayacak diye bir şey yok. Ama bunların dışında sinema ve tasarım üstüne de bir şeyler yazmaya çalışacağım. Özellikle sinema konusunda uygun amaçlı çalışmalarımız olabilir. Geçen sayıda verdiğimiz kısa film sadece bir başlangıç, bu konuda okuyucu desteğini de arkamıza alırsak çok güzel projelerin ortaya çıkabileceğini düşünüyorum.

Açıkça söylemek gerekirse bu aralar oyun incelemeleri yapmak ve hayatımı bir düzene sokmaya çalışmak o kadar zamanımı almıyor ki hiçbir oyunu adam gibi oynayamıyorum. Hatta Diablo II'ye bile yeni başladığımı itiraf ediyorum. İnsan birden fazla işe uğrasınca kendine zaman ayıramıyor ne de piyasaya çıkan yeni oyunları doğru dürüst takip edebiliyor. En son Longest Journey ile Time Machine zihnim bir süre meşgul etti ama dergiler arasından geçiş zorunda olduğum için bu koya hakkında inceleme yazma şansım olmadı.

di. Yine de kısaca Time Machine hakkında hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Cryo Interactive ve H. G. Wells'in orijinal romanından oldukça uzaklaşmış ve yerine tabiri caza köpürte bir hikaye getirememiş. Anıyacağınız konsepti taklit etmekten fazla ileniyemedim. Ayrıca şu ara tırmalar

da çıkmazsa, bu türün sonu gelmiş demektir.

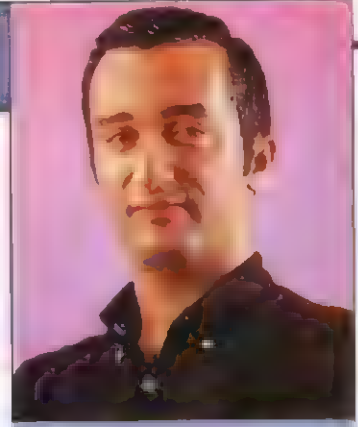
Azı adventure türünden bahsediyorken, size güzel bir haber vereyim, yılbaşından sonra Myst serisine bir kılıncısı ekleniyor. Myst II Extension'ının Myst ve Riven oyunlarının yaratıcısı Cyan firması yerine Journey'nin Project



diğim Pompeii adında başka bir Cryo adventure var ki evlere selam. Cryo'ya bu türü adventure yapma sevdasından vazgeçmeye de bu tarz oyunlarına ansiklopedik bilgini dışarda bırakacak da heyecan katmalı. Ama Longest Journey bana göre yılın sürprizlerinden biri. Olaganüstü grafikleri ve üçüncü şahıs senaryosu gerçekten iyi yapıyor. Zaten arada sırada bu tip marinalar da ventü.



senisinden tanıştığımız Presto Studios üstlenmiş. Bunu öğrendiğimde hemen akıma firma değişikliğinin kaliteyi düşürebiyeceği ihtimali geldi ama zira bildiğinizi gibi Myst görsel atmosferi ve zorlu bulmacalarıyla ünlü bir oyun. Ama daha sonra biraz araştırma yapınca endişelerimin yersiz olduğunu anladım. Yapılan eskizlere ve screenshotlara bakınca Presto firmasının Myst konseptini oldukça ciddi bir şekilde ele aldığını görebiliyoruz. Oyun daha önceki oyunlardan farklı, daha sonra da yapılacak olan bu serinin diğer bölümleri de farklı teknolojilerle dijital ortamda



Guven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Hameworld, Cataniysm
Pompeii
Diablo II

ma aktarıyor. Baska yaygın bir teknik de blue box kullanımı. Steinen'in arkaplanı atanmasıyla oyundaki karakterleri çok değişik mükemmel adeta işleyabiliyor. Sana mimari ve endüstriyel tasarım oyun dünyasında gün geçtikçe daha çok etkin oluyor. Tasarımcılar çeşitli ekonomik ve düşünse kısıtlamalardan dolayı gerçek hayata geçemediği projeleri sanal alemde çok daha rahat bir şekilde gözleri önüne seriyor. Siber dünyanın hayatı gücüne yeni ufuklar açtığı süresiz bir gerçek işin güzel tarafı biraz da yarıttı ve meraklı olan herkes bu sonsuz ilham kaynağıdır. Çeşitli Tabii bilginin dışında ortaya bir şeyler çıkarmak için kişisel bir takım seçer de seni.

Sanırım bu ayık bu kadar. Tasarımcı arkadaşların çalışmalarını kışında yayınlayabilmem için deniyorum. Ayıca sinemaya ilgilenenlerin de senaryolarını veya çizimlerini bekliyorum. Gelecek sayıda biraz daha sinemsi olarak görülmek üzere. Unutmayın geçtiğiniz yerde gözlerinizi iyice açın o mayata.

**Guven ikilemler deryasında
yüzmeye devam ediyor; tek aradığı
issız bir ada...**

POSTA KUTUSU

Mad Dog tekrar sizlerle...



Merhaba,

Ben Orta Asyalı, tam olarak Türkmenistan) bir ün versite öğrencisiyim. Bir PSX sahibiyim ve derginiz bir buçuk senedir takip ediyorum. Ayrıca PSX sayfa ların az olmasına rağmen derginizi çok beğeniyordum. Geçti de olsa ayrı bir PSX dergisi çıkarmanız çok güzel. Lahi fazla uzatmadan size bir sorum olacak.

1. Parasite Eve 2 oyununda 2 bölümde (kasabada 1. kattaki odadaki (resepsiyon odası) yazan kasa ve ya hesap makinesi ile ilgili şifreyi çözemedim. Lütfen bunun çözümünü biliyorsanız yardım edin, yoksa bildiririz. Ayrıca Parasite Eve 2 veya Resident Evil 3 posteri verebilir misiniz? Benim sorum bu kadar, eğer bu oyunu beğenip oynayan arkadaşlar varsa bana mail atın. sevinerek cevaplarım. Size çalışmalarınızda başarılar diliyorum ve mailimi yayınlarınızda çok ama çok sevinirim. Ayrıca Sinan Abiye askerlikte basanlar Kendisiye Bilşim-99 Fuarında tanışmıştık. Sinan Abi o zaman ilk tane dergi almıştım ve bir ni imzalatmıştım. Hatırladınız mı? Cevabınızı dört gözle hayırlı sekiz gözle bekliyorum.

ATAMURAT :)))

e-mail adresim: **atamurat@mynet.com.tr**

Sinan abinin ise kısa bir süre için izine geldi ama şimdi tekrar görev başında. Tahminen Kasım ayında fe an terhi's olacak. Tabiri nizamiyeden çantasında nükleer savaş başlığı çakmaya filan çalışmazsa, nehi nehi hehi. Sipariş verdimdir de.

Selam Level çalışanları,

Geçen gün son sayımda Black&White oyunuyla ilgili screeshotlarınız görünce oyunumu merak ettim. Unionhead firmasının sayfasına girip detaylı bir inceleme yaptığımda B&W oyununun çok yüksek bir sisteme ihtiyacı olduğu kanısına vardım?

Benim bilgisayarım Pentium III 450 64 MB Ram ve 8 MB ekran kartına sahip. Sizce

bu konfigürasyona sahip bir bilgisayar da B&W ı çalıştırabilir miyim?

geçince markasını yazmamışsın ama, her halükarda 8 MB'lık bir kart artık 3D konusunda hiçbir anlam ifade etmiyor. Yeni nesil bir ekran kartı ufukta görünüyorsa, üstelik GeForce 2 MX tarzı bir kart alırsan, sistemin de bir hayli rahatlayacaktır. Sonuç olarak P3 450 fena sayılmaz, bu tür bir grafik kartıyla birlikte kullanırsan seni daha uzun zaman idare eder. Umarım yardımcı olabilmişimdir.

Merhaba Sinan-Cem-Maddog-Serpil (hanginin cevaplarsa),

Derginiz teknik servis bölümündeki LEVEL Ekonomi ödülünü hak ediyor. Ve şte eleştiri ve sorular

1. Sinan abi (benim yaş 14) temeli askerden döndü mü? Askerlik anılarını anlatacağın bir yazdı yazı yapacak mısın?

2. Yaptığın z film-fragmanı güzel olmuş ama Cem abi bunu yapmaktaki amaçlarının yıllar sonra film bakıp anıları taze etmek torunlarına göstermek olduğunu söyledi ama film daha çok bir macera filmi olmuş. Bir de nasıl çektiğini gösterirken muzik yerine sizin konuşmalarınız duyusak ve arada ki yazılar biraz daha süslü olsa

3-Leve kame bo umunde oyunun kaç CD olduğunu da yazsanız olmaz mı?

4. Bazı insanlar sizin birden fazla CD vermektaki amacınızın derginin tüm sayılarını aldıkları olduğunu söyleyenlere ben sizin verdiğinizizi n oyun anı sadece ilk CD'si ile bile oynatabileceğini vurguluyorum, mesela ben FreeSpace'nin ikinci CD'sini almadım.

5. Eylül ayının fotoromanındaki kafaları gerçek kafalar ile yer değiştirmeniz superdi ama senaryo fazla ucuktu.

6. Cem abi her ne kadar kadınlar, kızlarla ilgili dediklerinde ciddi değilim de dese benim ona kabiliyo

rum

7. Cem abi gerçekten sevgilisi den nişanlısından kanısından (su an hangi seviyede) e nden havuç yed mi?

8. Ekim ayında ve Kasım ayında hangi oyunları vereceksiniz. Güzel bir adventure fena olmaz (Tek CD olursa daha iyi olur ama iki ye de hayır demeyiz.)

9. Derginin yanında play the playstat on dergisini vermeniz süper. Her ne kadar benim PC'm olmasa da

10. PlayStation'dan kalan sayfa ları ne yapacaksınız?

**Saygılarımla,
Özhan Sozer**

LEVEL

Merhaba Özhan Özhan-Ozhan Özhan (hangini okursan).

Çok soru soruyorsun evlatçım, o yüzden ben de sana çok cevap veremiyordum.

1. Sinan abinin Kasım ayında dönecek sanırım askerlik anılarına gelince, askerde olan askerde kalmı. (Temel kural, gidince öğrenirsin.)

2. Cem abinin adına bir fikir geldi, o da uyguladı, o kadar basit yan. O film de sadece okur tepkisini ölçmek için hazırlanmış bir 'demo' idi, nermalde film bir terse çok daha detaylı olacaktır.

3. Kaç CD olduğunu yazsak ne olur ki? Sonuçta çoğu oyun korsan geliyor ve CD sayısı da korsanına göre değişiyor. Bazıları 3 CD'lik oyunu kırıp tek CD üzerine basıyor. Bilmem anıatabildim mi?

4. Şimdi ben şunu anlayamıyorum, neden insanlar bizi dergi satmak için çabalamakla suçluyor ki? Tabiri ki dergi satmaya çalışacağız, sonuçta bu ciddi bir iş ve b z bu işten kaimimiz doyuruyoruz. Bir bakkalı ekmek satmaya çalışmakla suçlayabilir mısınız? Ama tabiri ki dergiyi alan okuyucuların verdikleri paranın karşılığını fazla sıya almalanını istiyoruz, yoksa bu işten kimse memnun olmaz... Ayrıca bizi "çok CD vermekle" suçlamak da ayrı bir saçma k. Verdiğimiz oyunlar zamanında piyasaya kaç CD olarak çıkmışsa, tarafımızdan da size aynı sayıda letiyor.



Cevap vereceğiniz için şimdiden teşekkürler

Yuce Karacagil

LEVEL

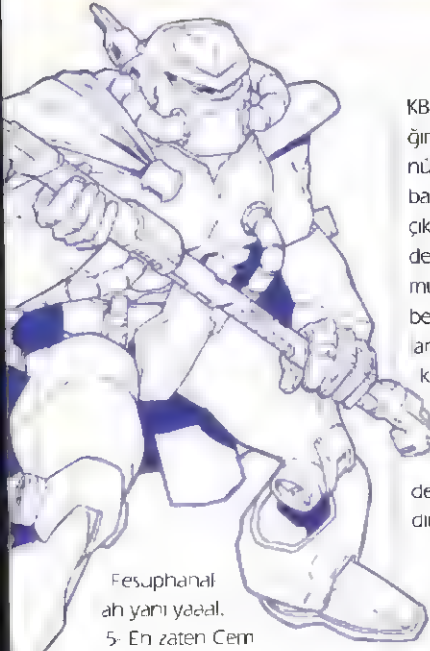
Sevgili Atamurat biladerim,

Önce keke sunu belirteyim ki ben hisesini sorduğum oyunları hiç oynamadım. Zaten PSX işleri ne başka editörler bakıyor. Poster olayına gelince, doğrusu herkes farklı bir oyunun posterini istiyor, ama her zaman poster yapılacak katede mazeme bulabilmek kolay değdi. O yüzden kendini ön plana çıkartabilen bir oyuna ait güzel materyal bulunca hiç kaçırmadan poster ni veriyoruz. Biraz sans meselesi, senin anıyacağın

LEVEL

Selam sana ey Karacagil,

Doğru, Black&White bir hayli farklı bir oyun olacak gibi görünüyor. Tabiri bu da sistem ihtiyaçlarının düşük olmayacağı yorumunu haklı kılıyor. Henüz tam bir şey belli değil, ama nermalde özellikle grafik kartı ve hafıza yüklenmektedir. Senin sisteminde en zayıf olan ki şey de bu zaten, 64 RAM hafızayı en azından 128'e yükseltmen tavsiye ederim, bu seni bir süre daha götürür. Grafik kartına



Fesuphanal
ah yani yaal.

5- En zaten Cem
abim de biraz uçuk bir adamdır
nalitye yazdığı senaryo da böyle
oluyor

6- Daha gençsin be evlatçım,
yürüyecek çok yolun var. Zaman
içinde fikirlerin inanılmaz değişe-
cek, buna emniyetli. Heh hen-
nen.

7- Evet, maalesef bu olay ger-
çektir. Şimdilik sadece havuç ve is-
panak yemiş bulunuyor, ama
esas evlenince ayıya yiyecek
Punahahaha... Kim çıkartıyor
bu evlilik dedikodularını? Olm. Yok
o e bişey-Cem!

8- Bekle ve gör, diyorum, baş-
ka da bişikler demiyorum.

9- E, biz de superiz zaten...(Dil-
miyiz lan? Kandırdık mı yoksa?
Uhü.)

10- Dergiyi şöööle bir incele,
kendin göreceksin naaptığımızı
zaten. Heh.

Merhaba.

Kendi açmıdan bir e-stin yap-
mak istiyorum. Oyun tanrımların-
da oyun resimleri çok az yer
ayırıyorsunuz ve haberler kısmın-
da bazen gereksiz konu ardan
bahsediyorsunuz. İlk bakış köşe-
sindeki oyunların her oyun türü
için yapılmıyor, örneğin Metal
Gear Şo'dun PC'ye geldiğini
son sayınızın Leve Club kösesin-
de gördüm bundan daha önce
bahsetmemişsiniz.

ve bunun gibi birçok sorun
Umarım bu bölümlere daha fazla
dikkat edersiniz..

Onur Delikanlı

LEVEL

Merhaba Delikanlı

Öncelikle haber ve ilk bakış bö-
lümünü için uygun materyal bul-
manın ne kadar zor olduğunu
tahmin edemezsin. Biz dergiyi
web sitelerinde gördüğün 40-50

KB resimleri basamayız, kullanıla-
cımız resimlerin çok yüksek çözü-
nürükte olması lazım ki, dergiyi
basılınca saçma sapan görüntü er-
 çıkmassın. Böyle kaliteli resim er-
 den istediğimiz kadar bulun-
 muyor maalesef. Ayrıca oyunların
 belli dönemde çıkmak, gen-
 kânında hiç çıkmamak gibi alış-
 kanlıklar var, durağan dönem-
 lerde haber ya da yazacak
 oyun bulmak nasıl kâstırıyor
 bir bise. Neyse sanırım
 derdim azıcık da o sa anlatabil-
 dim, bu iş pek kolay değil yani

Merhaba

Şşşşt, Derginin yolda gi-
 diyor ama Tomb Raider ve La-
 ra ile uğraşmasanız sizin için yi-
 olur diyorum. Unutmayın ki alter-
 natifi yok.

İlker

LEVEL

Merhaba İlkerim, okurum,
Şu Lara Croft'un ne espris var?
Yani demek istediğim, oyuna ne
gibi bir özellik katıyor ki? Oylara
kadınca bir yaklaşım mı sergiliyor?
Sorunlara kadınca ve daha yumu-
 şak çözümler mi getiriyor? Oyu-
 nun oynanış tarzını inanılmaz ö-
 çüde farklı kılacak bir şeyler mi ya-
 pıyor? Yooooo, ne gezer? Aksine
 herhangi bir erkek kahramanın
 yapacağı gibi yapıyor, iki tabanca
 alıp etrafa kurşun saçıyor, atlıyor,
 zıplıyor, kolları çekip taşlar itiyor.
 Ne anladım ki beni bu işten? Me-
 rak ediyorum, acaba Lara daracak
 bir şort yerine, vücut hatlarını bel-
 li etmeyecek kalın bir pardesü giy-
 seydi yine onu bu kadar sever-
 miydiniz? Sanırım bu sorunun ce-
 vabını herkes biliyor. Nihahahaha

Selamlar,

Derginizi çok beğenerek oku-
 yorum ve gayet başarılı bir derg-
 Yalnız size bilgisayarımın var olan
 bir kaç sorunu ileteceğim. Benim
 bilgisayarım sürekli donuyor(şo-
 ğuktan değil). Yani internetteyken
 filan şıp diye donuyor ama mu-
 jse'ü kırılabiliyor. Bunun
 bir software sorunu olduğunu
 söylemeyin çünkü değil. Nerden
 mi biliyorum? Çünkü belki geçer-
 diye format attım ve yine devam
 etti. Sorun ısıtmada da değil çün-
 ku bilgisayarımın içinde yaklaşık 5
 fan var. (Bu arada bilgisayarım
 P300 Celeron 64Ram Vodoo3
 3000). Baska bir sorun bazen CS
 (counter strike) oynarken, ama

LAN da ve server benim sanki
 lagdeymişim gibi oluyor. Yani
 mouse kırıldıktan sonra 0.5
 saniye sonra kırıldıyor bu da
 500 ping'e oynamak gibi bir şey
 ama pingim 33. Bu mouse'dan fi-
 lan mı kaynaklanıyor? (MOUSE
 FILTER FILAN AÇIK VE Bu olay ay-
 nı anda eğer serverde bir tek ben
 varsem da o uyu ama hemen de-
 ğil bir kaç el oynadıktan sonra
 başlıyor. Özellikle ghos olduğum
 zamanlarda 1 saniyeye çıkıyor.
 Vala yardım edebilirsiniz çok se-
 vinirim

Alp Tilev

LEVEL

Selam sana Alp kişil

Bak sana ne diyeceğim, senin
 sorunun büyük ihtimalle tama-
 men yazılımsal. Bi yorum, yazıl-
 msal değil diyorsun, ama öyle. In-
 ternet Explorer 5.0 kullanıyorsun
 değil mi? Ve sistemin cat diye do-
 nuyor hatta bazen çokuyor. So-
 run Explorer da, bundan kurtul-
 mak için de yapabileceğin tek şey
 Explorer 5.5 sürümünü kurmak.
 Format atmış olman da bir şeyi
 değiştirmiyor. Hatta benim cevabı-
 mı kanıtlıyor. Çünkü yeniden In-
 ternet Explorer'i kurduğunda
 problemi gen getirmiş oluyorsun,
 üstelik eğer Windows 98 ku anı-
 yorsan Explorer 5.0 otomatik ola-
 rak kuruluyor çünkü bir Win 98
 uygulaması.

Diğer soruna gelince. Türki-
 ye de modemle standart telefon
 hattını kullanarak internet bağlan-
 tısı yapan bir insan evladı 33
 (Tanrım, 33 ???!!!) ping'e oyun
 oynayamaz. Bu mümkün deg-
 Kab o modemle bile o kadar du-
 şuk bir sayıya ulaşamazsın, biz
 dergide ISDN kullanıyoruz ve en
 boş zamanda ancak 50-60 ping'e
 kadar düşebiliyoruz. Bu yüzden se-
 nin sorunun iki sebepten kaynak-
 lanıyor, 1. Ki Net Lag. Sen ne kadar
 aksini iddia etsen de bağlantı nda
 aşırı Lag var ve bu gayet norma-
 sayılır, özellikle yurdum kosulların-
 da. Diğer sorunun ise düşük hafı-
 zadan kaynaklanıyor. 64 MB RAM
 hem Windows çalıştırmak, hem
 de net üzerinde CS oynamak için
 çok yetersiz bir miktardır. Bu yüzden
 sistem gittikçe artan bir biçimde
 takas dosya arına yükleniyor ve
 bir zaman sonra da şişmeye başlı-
 yor. Durum bu kadar basit, uma-
 nım yardımcı olabilişim şimdiki

Selam Level çalışanları,

Bu benim size ilk mektubum o

yuzden bir anormallik görürseniz
 lütfen es geçin ve hoşgörün. On-
 ce PC'min özelliklerini yazıyım. Ce-
 leron 400, 32MB Ram, i810 ana-
 kart (onboard ekran ve ses kartı
 (beni deli ediyorlar)), Creative vib-
 ra 128 ses k., hdd, cd rom vs.

1- Bu sistemi ben ne kadar ıda-
 re eder demiyecem, çünkü çok
 tan omrünün bittigini biliyorum.
 Anakartım socket yapıda ve sanı-
 rım p11'i desteklemiyor. Sizce yeni
 anakart almalı mıyım? Eğer cevabı-
 nız olumsuzsa bana fiyat/perfo-
 mans oranı yüksek ayrıca yeni tip
 işlemcilerin destekleyen bir kart adı-
 venir misiniz? (Ayrıca fabrikada bi
 zahmet.)

2-Celeron mu? PIII mi? Ayrıca
 Athlon mu? PIII mu? Bu arada
 alakasız olacak ama benim hdd
 arada bir kendiliğinden ortada
 hiçbir şey yokken hırlamaya başlı-
 yor ve bir süre sonra 7-8 defa
 floppy dd'vi denetliyor herhangi
 bir disket takılı olsa veya o masa
 yaklaşık 10 saniye sonra fdd'yle
 uğraşmayı bırakıp tekrar hırlama-
 ya başlıyor bunun neden virüs
 se neden denemediğim hiçbir virus
 programı (Norton mcaf, Panda
 vs.) bunu bulamıyor? Ayrıca 32
 ram isteyen bazı oyunlar bilg sa-
 yanım 32 ram olduğu halde dü-
 şük bellek uyarısı veriyorlar? Bu
 da mı virüs yüzünden?

3-Önceki sayılarınızın birinin
 teknik servis bölümünde vbra128
 n çok kötü bir kart olduğunu ve
 128bit olmadığını söylemişsiniz.
 Beki bana daha bir haftalık olan
 kartımın (daha doğrusu o sayıyı
 okurken bir haftalığı) özelliklerini
 (kaç bit neyi destekler neyi köstek-
 ler vs.) yazabilir misiniz?

4-Filminizin demosunu (başka
 bir adı yok d m?) iz edim. Bence
 gayet güzel fakat ben şunu sor-
 mak istiyorum ezelden beri bu
 dergiden e-mail ile yeni bir şeyler
 isteyenlere hep "Zamanınız yok
 kafanızı kasiyamıyoruz vs..." di-
 yorsunuz, peki fi mi HANGI ZA-
 MAN NIZDA ÇEKTİNİZ? Biliyorsunuz
 fi mi 5 dakkada yapılmıyo
 Ayıp oluyor ama ha.

5-Yanlış anlamayın filme de-
 vam edebilirsiniz ve bence çokta
 güzel olur. Görsel rekorlar kırar fa-
 an filan işte.

Not: Onboard ses kartını hem
 jumperlardan hem de BIOS tan
 iptal etmemi karşı oyun çubuğu
 bağlantı noktası o arak eski ses
 kartının portuna yönlendirebili-
 rim. (Ayrıca 128'in sürücülerini eksik

AA...

Mad Dog gördüğün gibi askerden döndü, şu anda da mektupları cevaplıyor. Kötü bir adam değildir kendisi, ama halen kim olduğunu çözmemiş olmana çok şaşıyor. Hadi dostum, bu kadar zor değil, di mi? =) Sinan ise ancak Kasım gibi dönecek, aslında kendisi askerden sonra hazır gazı almışken Fransız Lejyonu'na katılmayı düşünüyordu. Ama o işte para yok diye kandırdım. Gerçeği öğrenince biraz sinirlenecek sanırım...=)

Selam Level,

Size bazı sorularım ve eleştirilerim var (ay çok klasik oldu). Ama önce diyeceğim şey ise sevgili İste Omikronun çözümünü verin İste Diablo 2 CD'si verin diyen arkadaşlara olacak: Kardeşim sizin istemenizle orijinal bilmem kaç CD'lik oyun verilemez mesela fallout 2'nin Türkiye'deki binlerce Level okuyucusuna verilmesi için binlerce doların oyun firmasına dokulması gerekir ki bu da hatırı için yapılamaz!!! Yani ayy ben istiyorum hadi Commandos verin diye bi şey yoktur. Hem siz Level oyun verdiği için şükredeğecenize biz şunu isteriz diyorsunuz yani pek kaç oyun dergisi CD veriyor. Ufff işini döktüm. Neyse sorular:

1-Tuğbek abinin köşesinde Rogue Encampment da Tyrael var bunu nasıl yaptığını söyleyebilir mi?

2-Siz şimdi Battle-Net falan dıyorsunuz ama Türkiye'de her Diablo2 oynayanın orijinal CD'si yok bak burda da ayıp ettiniz. Sizin derginizi okuyan herkesin yararlanacağı bir şey yayınlamak daha iyi olur, diye düşünüyorum, yanlışsa düzeltin.

3-Yine Diablo2, Diablo2 Expansion packinde Act5-Barbarian Highlands'den sonra act var mı yoksa act5 de Baal'in küçüklennini dürtmek miyiz (hehe bilmiyenler Blizzardi ziyaret etsinler) size saygımız sonsuz abiiii bilirsiniz artık.

4-Şimdi ben diyorum ki kaliteli dergisiniz verdiğiniz parayı hak ediyorsunuz yani (bunu mektubu yayınlaman için yağ çekmek olarak değil eleştiri olarak algıla Cem abi)

5-Pokémonu sevmeyenler geocities.com/destroyonur'a bir bakıp pokeimam'a tıklasınla (hehe çok zevkli)

Hoşcakalın
(İsmi yaz biddaa
ki sefere göccum-cem)

LEVEL

Ey kahraman isimsiz okurl

Yavrum kaç defa dedim içinizi ortalık yere dökmeyin diye yav! Bak gene battı ortalık, kim temizleyecek şimdi bunu? Neyse, doğrusu biz burada "bunu verin, şunu verin" diyenlere pek o kadar kızmıyoruz. Neden mi? E bilmiyoruz tabii bu işin ne zor olduğunu, saniyeler ki herşey kınından çekilen kılıç gibi kusursuz ve sorunsuz yuruyor. Doğrusu kimsenin herşeyi bilmesi ve anlayışlı da olması beklenemez. Yani sorun yok. Hehe...

1- Sana kısaca Adobe Photoshop desem? =)

2- Kanunları çiğneyebilecek olman, kanunları çiğnemenin akıllıca bir iş olduğu anlamına gelmez. Var sen kur artık sorunla cevabım arasındaki bağlantıyı...

3- Diablo 2 Expansion sadece tek bir act, birçok yeni yaratık, iki yeni karakter sınıfı, yüzlerce yeni alet edevat ve bir de büyük iblis (bıl bakalım kim? BEN!) içerecek. Ama sen mi Baal'in küçüğünü düürsün, yoksa o mu senin hesabını görür, işte orasını bilmem...=)

4- Cem abin mektupları bana devrettiği için onun yerine ben şaşıyorum. Bu nasıl eleştiridir ki??????? (Soru işaretlerinin sayısına dikkatini çekirim!) Olsa olsa övgü olur, biz de "övgü" ile "yağ" arasındaki farkı bilemeyecek adamlar değiliz herhalde...

5- Ben neden vasat bir çizgi film bu denli meşhur olduğunu anlamıyorum. Zamanımız gençleri mi çok zevksiz, yoksa pazarlamacılar mı çok başarılı? Bilmiyorum, bilemiyorum...

Ulu Level çalışanları,

Ulu Level, önünüzde eğiliyor ve bir yandan da kahlkahamı bastırmaya çalışıyor! LEVEL VS LARA'nın trailerini 2 dk önce izledim, şimdi yanda oynuyo yine! Müthiş yapmışınız! Ulusunuz yani! Harikasınız!

Gökhan abi, doğrulup yatmaktan fıtık falan olmadı di mi? Cem abi, insan silahını düşürür mü

yav? PS kısmını ayırtmanızda harika! Ulusunuz yani, okuyorum diye demiyorum, piyasadaki en iyi dergisiniz yani! Fallout2 büyüklüğünüzü geçen aydan duyurdu ama, siz ulusunuz, büyüünüz! Yanlız Hexplode oyununu vermediniz, onun nedenini sorayım,



ululuğunuza gölge düşmesini!

Yanıt atarsanız mesut olurum,

Can "Rincewind" Sungur

LEVEL

Pes yani Can!

Yani güzel evladım, bi insan bu kadar yağ çekebilir! Yani bu kadarrrrr! Daha ötesi olabilir mi bilemiyorum... Quantum fiziğine göre olabilir, gelenekçiler ise olamaz diyor. Onlara göre nonlinear matematik içinden çıkılmayan saçmalıklarla doludur ve cevaplar yerine daha fazla soru doğurmaktan başka bir şey yapmaz. Bu bağlamda ele alırsak kediler neden o denli sevimli yaratıklardır?... Bizzzzttt, cizzzzttt, cozzzzttt...

Bak gördün mü, senin yüzünden saçmalamaya başladım İşt! Yaktığın yağın dumanı entegrelerimi bozdu! Ben servise gidiyorum, bak başının çaresine!

Selam Level,

Sizden bir ricam olacaktı.

mIRC'de chat yaparken aniden bağlantım koptu. Tekrar bağlanmak istediğimdeyse "unable to resolve" gibi bişiy yazıyor. Ayrıca bu olaydan beri belirli sitelere giremiyorum (mesela

yahoo gibi İngilizce siteler). Reset. Scan Disk. Defragment. Disk Clean up dahil olmak üzere

bildiğim bütün her şeyi yaptım ama hiçbir değişme yok.

Kafayı yemek üzereyim. Lütfen bana yardım edin. Cevabınızı e-mail ile yollarsanız sevinirim.

Şimdiden teşekkür ederim.

Barış Parlan

LEVEL

Bak Barış,

Ben mIRC olayına kökten karşı olan bir insanım, o yüzden sorunun cevabını bilmiyorum, bilemiyorum... Ve fakat içimden bir ses

senin nuke yediğini felan söylüyor. Tabii içimdeki seslerden hangisi bunu diyor bilemiyorum, hele bilinçaltı #234 ise o herife hiç güven olmaz, bak bunu da söyleyeyim. Bence sen sırasıyla Format C: ve Install Windows komutlarını uygulamaya sok, anlarsın ya.. Ennnnnn güzel...

Oyun adı: Level yine gelmedi Tür: Sinir, öfke, dayak

Minimum sistem ihtiyacı: Sopa, tokat, kızgın yüz ifadesi ve bayii...

Önerilen: Daha kalın bir sopa, dağıtım şirketi, hayli kızgın bir yüz...

Max.önerilen: İstanbul bileti, daha da kalın bir sopa ve yakalanan herhangi bir Level editörü

Evet her ay bu oyunu oynamaktan fenalık geldi. Level ayın 4'ü oldu hala yok (gazetelerde reklamını görmek de cabası) üstüne üstlük birde her ay sattığı halde, "Level geldi mi?" diye sorduğumda sanki sedfojinişpolkute diye bir şey sormuşum gibi yüzüme bakıp bir süre sonra cevaplayan bayinin yüzü, tüm bunların tuzu biberi oluyor. Neyse ki Level'i insan eline alınca sakinleştirici görevi görüyor. Neyse şaka bir yana sadık okuyucu bekler telkininde bulunmaya devam ediyorsunuz ama şu dağıtımı biraz daha hızlandırmanız iyi olacak.Gerçi sizin yerinizde olmak istemem çünkü sizler Level'i parçalar halinde görüyorsunuz ve daha çıkmadan okumuş oluyorsunuz ama bizler merakla hem de süslü püslü haliyle armut pış 2.600.000 bin vereyim ağzıma düş hesabı okuyoruz. Evet birkaç soru soralım da içimizde kalsın.

1-Midtown Madness 2 ne zaman harddiskimize girecek

2-Felony Pursuit diye bir oyun vardı öldü mü kaldı mı, ne haber?



REKLAM INDEX

Aral İthalat	A.K. - 45	0212 659 26 73	Mavi Donanım	26-27	0216 348 94 54
Bilgitaş	19	0212 275 10 70	Medya Bilgisayar	12-13	0216 414 13 22
Chip	112	0212 297 17 24	Microsoft	9	0212 258 59 98
Eksen Bilgisayar	16-17	0216 418 94 55	Multimedya	A.K.İ.	0212 212 98 50
Herkese İçin Bilgisayar	84-85	0212 297 17 24	Odyssey Entertainment	37-39	0212 233 10 50
Hesmak	31	0216 391 88 00	Ölçsan	33	0212 280 97 61
İnteraktif Multimedya	15	0212 296 83 84	Philips	Ö.K.İ.	0312 417 64 33
İnternetimiz.com	77	0212 297 17 24	Raks New Media	52-53	0212 273 25 60
Leadtek Türkiye	23	0212 217 08 50	Rönesans Fuarçılık	49	0212 235 82 20
Level Club	108-109	0212 297 17 24	Seta Multimedya	41	0216 463 43 76
			Ufotek	29	0212 274 56 60



Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Batu Hergünel batuhel@level.com.tr

Emin Barış egaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kağan Ünalı kunalı@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İnceşagır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Genel Müdür

Genel Müdür Yardımcısı

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Adına Sahibi

Renk Ayrımı - Film Çıkış

Baskı

Dağıtım

VOGEL Yayıncılık

VOGEL ANKARA

Müşteri Temsilcisi

Ankara Büro

Hermann W. Paul

Beste Özerdem

Gökhan Sungurtekin

Asir Matbaacılık Ltd. Şti

Tel: (212) 283-8438

Asir Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

BİRYAY A.Ş.

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kaşınpaşa

İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

Dilek Özgen

Serra Yurtman

Meneviş Sokak 26/4

Yukarı Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü

Pazarlama Bölümü

Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül

Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabıyık

Reklam Müdürü

Murat Yıldırım

Reklam Servisi

Nesrin Aslan

Nurhan Bağcı

Sevil Sarıtaş

Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri

Reklam Servisi Faks:

Abone Servisi

Dağıtım Müdürü

Dağıtım Departmanı

Abone Servisi Faks:

Abone E-Mail:

Üretim Koordinatörü

Güler Okumuş

Özlem Çenker, Ayten Çar

mgonul@vogel.com.tr

ksebne@vogel.com.tr

muratydr@level.com.tr

naslan@vogel.com.tr

bnurhan@vogel.com.tr

ssavak@vogel.com.tr

kyeliz@vogel.com.tr

Aynur Kına

(212) 297-1733

Nur Geçili

Ayfer Karaalioglu

Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Nebi Danacı

Mehmet Çil, Cem Çenker

(212) 238-7343

abone@chip.com.tr

Turgay Tekatan



ORIJİNAL TÜRKÇE OYUN

GALATA

BİLGİSAYARINIZI
PAYLAŞMAYA HAZIR OLUN

Byzantine'i gördünüz sevdiniz. Türkçe oyun oynamanın tadına vardınız. Ne yazık ki dünyadaki Türkçe oyunların sayısı bir elin parmaklarından daha az. Ama Level, Kaf dağının arkasında da olsa Türkçe oyunları bulup size ulaştırmaya kararlı. İşte nefis bir Türkçe Adventure, Galata... tarihi Galata kulesinin etrafında gelişen sır dolu olayları çözmeye çalışırken kendinizi oyunun ve İstanbul'un büyüüne kapılmış bulacaksınız.

Çizgi film kalitesindeki GALATA oyunu, birbirinden güzel mekanlar, ilginç karakterler, espirili ani-

masyonlar, komik sahnelerle, kısacası sonuna kadar eğlenceyle dolu. Üstelik de Türkçe. Yanlış okumuyorsunuz. Üçüncü kezdir oyunun TÜRKÇE olduğunu söylüyoruz. İçiniz rahat olsun. Bulmacaları çözmek, konuşmaları anlamak için İngilizce bilmek zorunda değilsiniz artık. GALATA ile, ilk okul öğrencisi kardeşinizden yetmişlik dedenize kadar herkes Galata'yı kolaylıkla oynayabilecek. Gerçi, bu durumda karşınıza başka bir sorun çıkıyor... Siz bilgisayarınızı ev halkı ile paylaşmaya dayanabilecek misiniz?

KAPAK KONSU STRATEJİ OYUNLARI

Tüm oyun türleri gibi strateji oyunları da çehre değiştiriyorlar. Real Time Strateji denilince aklımıza geliveren Starcraft, Red Alert türü, 2D oyunlar olmaktan çoktan çıktı stratejiler. Aksiyon oyunlarını kışkırtan grafiklerle süslenmiş stratejiler yakın gelecekte bilgisayar oyuncularına uykusuz geceler geçirecek.



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Baldur's Gate II INTERPLAY

Metal Gear Solid MICROSOFT

Midtown Madness 2 MICROSOFT

Starship Troopers HASBRO INTERACTIVE

Rainbow Six Covert Ops Essentials RED STORM ENTERTAINMENT

Star Trek: Voyager Elite Force ACTIVISION

Superbike 2001 ELECTRONIC ARTS

Jetfighter IV TALONSOFT

Racing Madness MICROSOFT

Nascar Racers HASBRO INTERACTIVE

Wizards and Warriors ACTIVISION

Close Combat: Operation Overboard MATTEL INTERACTIVE

Panzer General III MATTEL INTERACTIVE

TAM ÇÖZÜMLER

MDK II • The Longest Journey • DEUS EX